MAGIA i MIECZ

cena 3,90 ZŁ (39000 zł)

nr 6(18)95

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109



MIECZEM I MAGIĄ

MAG — PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Cześć!

Czerwiec przyniósł miłośnikom gier role playing wiele przyjemnych zdarzeń. Po pierwsze, ukazała się gra **Oko Yrrhedesa** napisana przez samego Andrzeja Sapkowskiego. Po drugie, ujrzał wreszcie światło dzienne długo zapowiadany **Cyberpunk 2020**. Po trzecie, zaczęły się wakacje.

Duża część materiałów w tym numerze dotyczy tematów związanych z techniką i systemami futurologicznymi. Recenzujemy **Cyberpunka**, prezentujemy homo superior – człowieka przyszłości, pokazujemy dziwne miejsca w kosmosie, przedstawiamy XXI-wiecznych terrorystów, omawiamy **Warhammera 40000**. Zapraszamy też do nieco dłuższego odcinka **Strefy Śmierci**, w którym został omówiony sposób kreacji postaci.

Ale nie tylko miłośnicy blasterów, biowszczepów i strzelania do mutantów znajdą w tym numerze coś ciekawego. Odpowiednio duża piguła czeka też na fanów naparzania się z goblinami. Mamy dla was wywiad z Andrzejem Sapkowskim, ojcem chrzestnym Wiedźmina, najlepszego łuskozdziercy w paru okolicznych krainach. Natomiast na temat magii w **Warhammerze** i **Kryształach Czasu** wymądrzają się ci autorzy, którzy zawsze wymądrzają się na temat **Warhammera** i **Kryształów**.

Będziecie mieli więcej wolnego czasu – dlatego też drukujemy w numerze aż dwie długie przygody, a w różnych artykułach przedstawiamy pomysły na kilkanaście następnych. „Ostatnia faktoria" to warhammerowska przygodówka – można połazić po górach i złomotać kogo trzeba. Dla odmiany drugi scenariusz, „Mircalla", to nastrojowa opowieść grozy.

O stałych działach nie będę pisał, bo i tak doskonale wiecie, gdzie ich szukać.

Chciałbym powitać na naszym malutkim rynku rpg nowe pismo, miesięcznik **Talizman**. Redaktorzy zapowiadają druk przygód do różnych systemów – w pierwszym numerze konsumując prawie wyłącznie **Warhammera**. Pierwszy numer uważamy za bardzo nierówny – są w nim miejsca znakomite, są żenujące. Zobaczymy, co przyniosą kolejne wydania pisma. Życzymy powodzenia.

Teraz podwójne przeprosiny, podziękowania i prosiny. Po pierwsze, przepraszamy za ciągłe przesuwanie terminu ogłoszenia wyników konkursu na najlepszy scenariusz – przyszło tak wiele przygód, że po prostu nie zdołaliśmy szybko ich przeczytać. Po drugie, przepraszamy za opóźnienia ankietowe. Z tych samych powodów – te ankiety wciąż wklepujemy w komputer. Bardzo Wam zresztą dziękujemy za tak liczny udział w obu tych przedsięwzięciach. I prosimy o nieco cierpliwości.

Na koniec zła wiadomość: musieliśmy wstrzymać wydawanie dodatku **Labirynt**. Planujemy, że pismo ukaże się po wakacjach, w nowej, atrakcyjniejszej formule. Na razie nie wpłacajcie pieniędzy na kolejne numery. Osoby, które już dokonały wpłaty na numer 3. mają trzy możliwości. Wykazać się odrobiną cierpliwości i poczekać (otrzymają nowy **Labirynt** bez żadnych dopłat). Albo też, przy składaniu kolejnego zamówienia na inne produkty **MAGa** wpłacić kwotę pomniejszoną o 4,50 zł (wyraźnie to zaznaczając na odwrocie kuponu). Ewentualnie zażądać od nas zwrotu pieniędzy – odeślemy je jak najszybciej.

To tyle wesołych i smutnych czerwcowych wiadomości.

Wakacje...

Tomasz Kołodziejczak

P.S. Niestety, niektórzy pracują...

MAGIĄ I MIECZEM

SPIS TREŚCI:

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Prezes: Jacek Rodek
Redaktor Naczelny: Darosław J. Toruń
Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gałecki, Tomek Kołodziejczak (red. nacz.), Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń
Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak
Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska
Stale współpracują: Maciej Kocuj, Jarosław Grzędowicz, Artur Szyndler, Wojciech Zalewski (strategia)
Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa
tel. (0-22)41-60-42, fax (0-22)41-58-94
Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl
Ilustracja na okładce: Target Games AB
Skład i łamanie własne.

Serdecznie witam wszystkich Czytelników. Zanim przeczytacie zamieszczony poniżej list, muszę Was powiadomić o pewnej zmianie. Niestety, nie mogę już odpowiadać na wszystkie Wasze listy indywidualnie. Nie wynika to bynajmniej z mojego, skądinąd dużego, lenistwa. Po prostu przychodzi od Was zbyt dużo listów i nie jestem w stanie odpowiedzieć na każdy z nich. Nie oznacza to bynajmniej, że proszę Was o zarzucenie tej formy komunikowania się z redakcją. Wprost przeciwnie! Nalegam wręcz, byście przysyłali do nas jak najwięcej listów, artykułów, przygód i tym podobnych rzeczy (bomby i zdechłe żaby proszę adresować gdzie indziej). Każdy docierający do nas list będzie uważnie czytany, a wszystkie propozycje zostaną rozważone. Raz jeszcze przepraszam wszystkich moich stałych i mniej stałych korespondentów.



Do redakcji dotarł kolejny list wampirycznego Phillipe'a Hallesa. Publikuję go z dużą satysfakcją, mając nadzieję, że dorwę go kiedyś w swoje wilkołacze łapki (chłe, chłe...).

*Witajcie śmiertelnicy. To znowu ja – niezwyciężony Książe Ciemności. Przybywam tu, by zmieść z powierzchni ziemi mutanta zwanego **Warhammer**. Sprzątnę nie tylko jego, ale także wszystkich odszczepieńców z Gobasem na czele. Postaram się, by gnili w moich lochach do końca swoich marnych dni. Swoją drogą Arturius już tam jest, ale chyba go wypuszczę, bo strasznie hałasuje. Tak więc niech zginie zmora **Warhammera**, byśmy znowu mogli grać spokojnie. Niech piekło pochłonie całą zgraję nic nie wartych śmiertelników, którzy wymówią nazwę tej gry. Teraz, gdy jestem silny, gdy Wyrm dał mi cząstkę swej mocy, mogę zgładzić ten świat i przystąpić do eksterminacji rodzaju ludzkiego i całej reszty. Teraz, gdy rzesze mych zwolenników pozwoliły mi uwierzyć, że nie jestem sam, mogę przystąpić do końcowej ofensywy, która potwierdzi siłę moją i moich zwolenników. Tak przy okazji, to w morzu listów zgubiłem adres pewnego mrocznego sługi, Rasaloma (bracie odezwij się).*

Bracia – bądźmy silni i nie poddawajmy się. Zwycięstwo jest blisko. Niech płonie Nuln, a krwawa poświata powiedzie nas w morze krwi – zatopmy swe kły w szyjach zdrajców.

*Teraz przejdę do drugiej części mego pergaminu. Na **Krakonie** ostro odpieraliśmy ataki Warhammsów, ale było nas mało. Teraz Partia Czynnej Ochrony Wampirów postanowiła wydać swój pierwszy dekret:*

1. Wampiry stają się odtąd gatunkiem chronionym. Kara za jego zabicie wynosi k10 wiader czystej krwi.
2. Wszystkie wampiry ubrane w koszulki Danziga należą do Partii.
*3. Każdy, kto odmówi swojej krwi wampirowi, zasługuje na karę 2 lat w świecie **Warhammera**.*
4. Od dziś otwieramy sezon na wilkołaki. Za każdego zabitego Lupina 90 złotych koron i darowanie życia.
5. Raz do roku wybrany śmiertelnik wstąpi do naszego grona (w tym roku Arturius).
6. W związku z ucieczką Arturiusa, nie możemy przyznać mu tej nagrody. Ten, kto go złapie, otrzyma w nagrodę Helenę na noc lub Menelaosa na moment.

Tu zakończę list, ale Partia się dopiero rozkręca. Piszcie do nas. Krew z Wami!

***P.S.** Mam kilka pytań.*
*1. Czy istnieje suplement do **Werewolfa** opisujący wilkołaki w danym mieście?*
*2. Gdzie w Polsce można kupić jakiś system wydany przez **Black Dog**?*
*3. Kiedy, do k... (cenzura) nędzy, będzie **Masquerade** w **MiM**?*
4. Czemu Marciniak jest tak uderzająco podobny do Arturiusa? Czyżby zbieg okoliczności?
5. Dlaczego widelec nie ma wskazówek, a łyżka ma i to fabryczne z sekundnikiem?
6. Może by tak Geiger na okładce?

***P.S. 2.** Kilka tekstów dobrych dla was.*
*1. Duże brawa za **Call of Cthulhu**. Nareszcie system z prawdziwego zdarzenia.*
*2. Dzięki za opis **Toon**. Tak nam się spodobał, że kupiliśmy.*
*3. Dzięki, że w 16 było mniej **Warhammera**.*

*Na razie to wszystko. Precz z **Warhammerem**.*

Phillipe

Do listu dołączono fotografię czterech młodych wampirzątek i wycięte z „Cats" zdjęcie panienki prezentującej to, co ma najlepszego, z dopiskiem: „moja siostra". Redakcja nie wie, czy należy to uznać za zachętę do bliższego poznania rzeczonej siostry, czy może do kupowania pisma „Cats". Wciąż nad tym myślimy.

Teraz odpowiedzi na te kilka pytanek.

Ad. 1. Z tego co wiemy, wilkołaki są opisane w większości dodatków do gierki noszącej ten miły tytuł (np. w **Book of Caerns** czy **Under the Blood, Red Moon**). Sporo rozmaitych wilkołaczych bohaterów niezależnych zostało również opisanych w dodatkach do innych gier wiadomej firmy.

Ad. 2. Jak mi się wydaje, w Polsce na razie nigdzie nie można kupić produktu Czarnego Pieska.

Ad. 3. **Masquerade** będzie wtedy, gdy zaczniemy pisać o grach **White Wolfa**, czyli za jakiś miesiąc, ale nie spodziewałbym się szalenie długiego wykładu.

Ad. 4. Nad kwestią podobieństwa mojej skromnej osoby do paladyna Arturiusa muszę się rozpisać nieco szerzej. Po pierwsze, tego rodzaju insynuację uważam za obraźliwą. Po drugie, ręczę, że cechy mojego charakteru nie predysponują mnie do roli paladyna. Jestem chciwy, grubiański, leniwy, złośliwy, niesprawiedliwy i głupi. Jak widzicie, podobieństwo jest wyimaginowane i całkowicie przypadkowe. Wskutek tego ŻĄDAM przeprosin na najbliższej imprezie, na której ja, i autor przypadkowo się znajdziemy. Przeprosiny przyjmuję w postaci płynnej (jestem miłośnikiem raczej dużych naczyń).

Ad. 5. To pytanie radzę zadać zaprzyjaźnionemu lekarzowi, specjalizującemu się w poplątaniu zwojów mózgowych, ewentualnie wysłać je listem poleconym do czasopisma zajmującego się poradami domowymi.

Ad. 6. Niezła myśl, ale może by tak dać pieniążki na Geigera? Z przyjemnością je przyjmiemy i postaramy się właściwie wykorzystać.

Mam nadzieję, że podobał się Wam powyższy liścik. Ze swej strony zastanawiam się, czy czasem Chaos nie dotarł już do głowy autora listu. Z niektórych stwierdzeń można wysnuć dość prawdopodobną teorię na temat obecnej tożsamości Phillipe'a – według mnie jest on w tej chwili bohaterem Chaosu – wojownikiem Khorne'a.

A już tak całkowicie na marginesie – rozumiem, że egzystencjalna nędza wampira może się odbić na stanie umysłu, ale żeby od razu partię zakładać...

Do zobaczenia za miesiąc.

INFORMACJE

WSZĘDZIE

W SIECI

Dobry wieczór Państwu! Zgodnie z żądaniami Internautów, dzisiaj będzie o IRC. Po części wynika to z tego, że nie miałem czasu na zebranie wszystkich potrzebnych informacji o innych usługach... Ale do rzeczy:

Jak sama nazwa wskazuje (**IRC** = *Internet Relay Chat)*, usługa ta zapewnia możliwość poplotkowania *on-line*. Podstawową komórką społeczeństwa **IRC** jest **kanał**, czyli wydzielona grupa użytkowników. Po przyłączeniu się do danego kanału, wszystko, co napiszemy, pojawi się z niewielkim opóźnieniem na ekranach innych ludzi z tego samego kanału – przynajmniej w normalnych warunkach. (Hej, fachowcy! Nie denerwujcie się! To opis dla początkujących!) Można również prowadzić konwersacje prywatne, przesyłając wiadomości tylko do wybranych osób. Inne możliwości odkryjecie (niektórzy już je znają...), gdy już zasiądziecie przy klawiaturze.

IRC świetnie nadaje się nie tylko do plotkowania. Jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć naprawdę szybko – użyj **IRC**. Na typowej liście dyskusyjnej czas reakcji liczy się w godzinach, czasem dniach czy nawet tygodniach. Na **IRC** wystarczy znaleźć właściwy kanał i zadać na nim właściwe pytanie. Jeśli ktoś zna odpowiedź, to z reguły pojawia się ona po kilkunastu sekundach potrzebnych na jej wklepanie. Jak łatwo się domyśleć, kanały są „tematyczne" – na **#linux** mówi się właśnie o *Linuxie*, zaś na **#gaysex**... Hmmm... nie wiem o czym, na wszelki wypadek wolałem nie sprawdzać... Ale jest i taki kanał.

Zapytacie natychmiast: co to ma do RPG? Ma, a raczej - może mieć. I to dużo. Wyobraźcie sobie typową sesję... Mistrz Gry ciągle siedzący w sąsiednim pokoju, bo grupa się rozdzieliła... Inni gracze z nudów robią latawce z kart postaci... Albo ciągłe szeptanie „na ucho", żeby wiadomość dotarła tylko do właściwych osób... A co będzie, jeśli któraś z postaci zechce się odłączyć i zrobić niewielki „skok w bok", o którym reszta grupy nie powinna mieć pojęcia? Na **IRC** sprawa jest prosta: jeśli MG ma do kogoś jakąś sprawę, przeznaczoną tylko dla jego uszu, przesyła prywatną wiadomość. I odwrotnie – prywatna komunikacja z Mistrzem Gry jest naprawdę łatwa. Jeśli ktoś za bardzo hałasuje – można go zakneblować albo nawet wyrzucić z kanału bez użycia siły fizycznej (mieliście kiedyś ten problem podczas „normalnej" sesji? - ja miałem). W tym czasie da się jeszcze dostarczyć niezłej rozrywki reszcie grupy (sprawdzałem!). Oczywiście, wszystko ma swoją cenę – żeby być Mistrzem Gry na **IRC**, trzeba mieć naprawdę charakter w palcach. Widziałem już takich, którzy się nie wyrabiali...

Jest jeszcze jedna zaleta: nie trzeba daleko jeździć (no, chyba, że ktoś ma naprawdę daleko do swojej końcówki sieciowej). W idealnych warunkach (tak jest w cywilizowanych krajach) można się podłączyć wprost z domu. Ponadto w sesjach mogą uczestniczyć ludzie z zupełnie różnych miejsc (nie, nie prowadziłem sesji dla Amerykanów, ale rozmawiałem z ludźmi stamtąd i wiem, że dałoby się to zrobić). W pierwszej sesji, jaką prowadziłem na **IRC**, większość graczy łączyła się z Gdańska (a prowadziłem z Warszawy). Gracze najczęściej nie widzą się wzajemnie, więc nie mogą się porozumiewać bez kontroli Mistrza Gry (do przesyłania wiadomości prywatnych i jednocześnie utrzymywania się na bieżąco z tym, co wypisuje MG, trzeba mieć jeszcze lepszy niż on charakter w palcach). Gdyby nie ograniczenia szybkości pisania na klawiaturze, no i oczywiście w dostępie do sieci, **IRC** byłoby idealną pomocą do rozgrywania sesji RPG, szczególnie tych mniej kooperacyjnych systemów, takich jak **PARANOIA** czy **Amber**.

Przy tak mocnych argumentach za używaniem **IRC** do gier, dziwi nieco fakt, że ten ogromny potencjał wykorzystuje się w tak niewielkim stopniu. Ostatnio jeden z IRCowników zarzucił mi, że chyba nie jestem na bieżąco, jeśli tak twierdzę. Być może rzeczywiście nie jestem, ale przez ostatnich kilka tygodni, kiedy już udało mi się znaleźć chwilę na odwiedzenie **#rpg-pl**, bardzo rzadko udawało mi się natrafić na trwającą sesję.

Jeszcze o ludziach z **IRC**. Można tam spotkać najprzeróżniejsze typy, od nieśmiałych, „pierwszy-raz-przy-klawiaturze" osobników (bardzo rzadko dziewczyn), po dumnych wojowników, odpowiadających na każdą uwagę uruchomieniem pełnego arsenału bojowych procedur. Zdarzają się również transwestyci – głównie faceci z żeńskimi nickami, rzadziej odwrotnie. Uważajcie więc, do kogo mówicie, abyście nie spotkali się z nagłym atakiem lub czymś jeszcze mniej przyjemnym. No i jak zwykle, pamiętajcie: to, że nikt nas nie widzi nie znaczy wcale, że możemy się zachowywać niekulturalnie... Zbyt wielu użytkowników sieci zdaje się o tym zapominać.

Zapraszam wszystkich graczy na **IRC** i pozdrawiam tych, których już można tam spotkać. Ponieważ nie chciałbym kogoś pominąć, nie wymienię nicków (może kiedyś...).

Pozdrowienia dla Internautów i do zobaczenia na **#rpg-pl**!

Mars

U NAS

SOBOTA Z FANTASTYKĄ

Sobota z Fantastyką to cykliczna impreza odbywająca się pod patronatem Dyskusyjnego Klubu Filmowego Uniwersytetu Warszawskiego i Magazynu Fantastyki Radia WAWA (mieszkańcy Warszawy i okolic mogą słuchać tej audycji w każdą niedzielę, między 15.00 a 16.00 na paśmie 69.8 i 89.8 FM). Raz w miesiącu miłośnicy literatury, kina i gier fantastycznych mogą spotkać się na jednodniowym konwencie.

Pierwsza impreza z tego cyklu odbyła się 13 maja w kinie „Grunwald". Zaprezentowano trzy filmy szeroko ekranowe – „Nieśmiertelny", „Głębia" i „Candyman". Odbyły się spotkania z pisarzami (Rafał A. Ziemkiewicz, Jacek Komuda) i redaktorami branżowych pism. Maciej Parowski z „Fantastyki" mówił o współczesnym kinie fantastycznym, Darek Zientalak z „Fenixa" o horrorze, a załoga „Magii i Miecza" o systemach grozy rpg (na początku) i wielu innych rzeczach (pół godziny później).

Odbyła się pokazowa rozgrywka systemu „Warhammer Battle", można też było zobaczyć i posłuchać, jak gra się w „Warhammera Questa", „DoomTroopera", „Amber", „Zew Cthulhu". Prowadzono kilkanaście przygód, ale dał się zauważyć pewien deficyt w asortymencie mistrzów gry. Równocześnie, w firmowym sklepie naszego pisma („Estel", Chłodna 47) odbył się konkurs wiedzy o „Warhammerze" i o rpg. Na samym konwencie bardziej odważnych uczestników (i jedną uczestniczkę!) przeegzaminowano ze znajomości fantastyki. Odbył się też konkurs na najładniej pomalowaną figurkę. Wśród uczestników Soboty z Fantastyką rozlosowano kilkadziesiąt książek, a także wspaniałą grę „Historia Świata" (ukłony dla sklepu „Robson"). Ankieta, którą wypełniła blisko jedna trzecia konwnetowiczów ujawniła radiowe, muzyczne i filmowe preferencje miłośników fantastyki.

Zgłaszane zastrzeżenia: spóźnienia, lekki niedobór mistrzów gry, spotkania autorskie w czasie trwania filmów. Organizatorzy obiecali poprawę.

Drugą edycję Soboty z Fantastyką zaplanowano na 24.VI (jeśli kupiłeś ten numer 23.VI to jeszcze zdążysz!). W programie między innymi:

– „Nowy Koszmar Wesa Cravena", czyli najnowszy film o Freddym Krügerze (początek projekcji godz. 11.00);

– spotkanie z Andrzejem Sapkowskim i promocyjna sprzedaż jego gry „Oko Yrrhedesa" (godz. 13.00);

– spotkanie z redakcją „Magii i Miecza" (godz. 14.00);

– projekcja filmu „Obcy 3" (godz. 15.00);

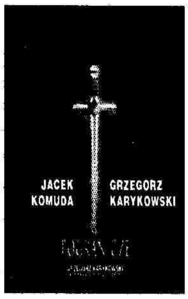
– wielki konkurs na Multifana Fantastyki (godz. 17.00 – do wygrania góra książek);

– projekcja filmu „Nieśmiertelny 2" (godz. 18.00).

Odbędą się też promocyjne pokazy gier (DoomTrooper, Warhammer 40000, Space Hulk), będą działać aż trzy stoiska z akcesoriami do rpg, na konwencie pojawi się wielu autorów i redaktorów, wśród wszystkich uczestników imprezy zostaną rozlosowane nagrody książkowe. Aha, obiecano zwiększenie formacji dyżurnych mistrzów.

Stefan Kołecki

Jeśli myślisz, że wszystkie gry paragrafowe są takie same, to jesteś w dużym błędzie. Możesz się o tym łatwo przekonać, kupując książki-gry wydawnictwa S.R. Postaw pierwsze kroki na drodze do krainy wyobraźni!



KROK PIERWSZY

Jacek Komuda i Grzegorz Karykowski
„Pogranicze"
Fantasy

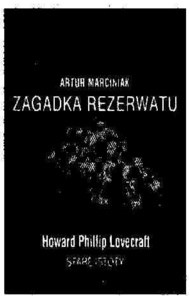
Prosta, ale bardzo ciekawa gra paragrafowa. Przygoda puka do twoich drzwi, wystarczy je tylko otworzyć. Dodatkowo opowiadanie Grzegorza Karykowskiego pod tytułem „Pamiętny dzień". Alternatywna historia Polski XV wieku. Bitwa pod Grunwaldem inaczej.



KROK DRUGI

Tomasz Kołodziejczak „Rzeźbiarze pierścieni"
Cyberpunk

Gra paragrafowa o większym stopniu komplikacji. Masz możliwość wyboru bohatera, od którego cech zależy wynik testów określających powodzenie twoich działań. Gra jest kompatybilna z systemem „Strefa Śmierci" Tomasza Kołodziejczaka i Jacka Brzezińskiego, publikowanym na łamach „Magii i Miecza".



KROK TRZECI

Artur Marciniak „Zagadka rezerwatu"
Horror

Wstęp do prawdziwych gier fabularnych. Skomplikowane reguły zbliżone do zasad rpg, m.in. zasada szaleństwa, walka wręcz oraz przy pomocy broni palnej, czary i wiele innych. Dodatkowo niepublikowane opowiadanie Howarda Philipa Lovecrafta pt. „Stare Istoty".

UWAGA !
Do niektórych gier potrzebne będą kości:

„Rzeźbiarze pierścieni" – 2 „szóstki" lub 1 „dwunastka"	„Zagadka rezerwatu" – 3 „szóstki"

Kości mogą kupować w dowolnych ilościach tylko ci, którzy kupią lub zamówią grę.
Cena jednego egzemplarza 1,50 zł.

Aby otrzymać którąkolwiek z w/w książek (jak również kości), wystarczy wpłacić na podane niżej konto odpowiednią kwotę.
Uwaga!
Przy zamówieniu jednej, dowolnie wybranej gry, kwota wpłaty wynosi 4,50 zł.
Przy zamówieniu dwóch dowolnych tytułów książek-gier kwota wpłaty wynosi 8.00 zł.
Przy zamówieniu trzech tytułów – kwota wpłaty wynosi 11.90 zł.

Konto:
Wydawnictwo S.R. s.c. PKO BP XV o/W-wa 1658-203964-136

Reklamacje, tylko listownie, prosimy przesyłać na adres:
Wydawnictwo S.R. ul. Afrykańska 16/17 03-966 Warszawa
Informacje — tel. (0- 22) 628-07-82; 41-21-75
Wysyłkę realizujemy dwa razy w miesiącu: 15-go i 30-go każdego miesiąca. /w cenę książek wliczone są koszty przesyłki/
Wszelką korespondencję poza reklamacją prosimy kierować na następujący adres:
Wydawnictwo S.R. s.c. 00-963 Warszawa 81 skr.poczt.3

UWAGA!!!

WYDAWNICTWO MAG OGŁASZA OGÓLNOPOLSKI KONKURS MALOWANIA

FIGUREK

PRACE NALEŻY ODDAĆ DO DNIA 17 LIPCA 1995 W SKLEPIE FIRMOWYM

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47

Dojazd autobusami: 106, 155, 166, 522.
i tramwajami: 20, 22, 24, 32

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU 22 LIPCA

W JURY ZASIĄDZIE PRAWDOPODOBNIE

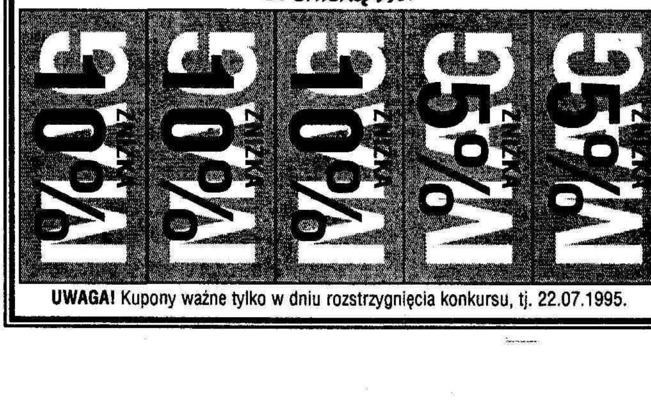
TIM PROW

ZNANY MALARZ FIGUREK

GŁÓWNA NAGRODA: KUPON O WARTOŚCI 50 ZŁ DO ZREALIZOWANIA W SKLEPIE ESTEL

DO KONKURSU DOPUSZCZAMY TYLKO TRZY FIGURKI JEDNEGO MALARZA.

W dniu rozstrzygnięcia konkursu kupony uprawniają do zniżkowego zakupu jednego produktu. Każdy, kto okaże oryginalne, zamieszczone poniżej kupony, będzie mógł zakupić: produkty wydawnictwa „MAG" ze zniżką 10%, wszystkie pozostałe wydawnictwa ze zniżką 5%.



UWAGA! Kupony ważne tylko w dniu rozstrzygnięcia konkursu, tj. 22.07.1995.

Zmagania z Chaosem

Sądząc po docierających do mnie listach, nurtujące Was problemy nieco się zmieniły. Coraz mniej jest listów, w których stawiacie pytania dotyczące „czystej" mechaniki gry. W ich miejsce pojawiają się wątpliwości i zapytania dotyczące historii świata gry, panujących w nim stosunków społecznych i temu podobnych spraw. Muszę powiedzieć, że osobiście jestem z tego bardzo zadowolony, ponieważ, jak mi się wydaje, tło gry jest tak bogate, iż nigdy nie dość informacji na ten temat.

– Nad Morzem Szponów leży miasto Marienburg (na ziemiach polskich leży miasto Malbork, przez założycieli zwane... Marienburg!). Nazwa oznacza Gród Maryi. Ale skąd w Starym Świecie jakakolwiek Maria, która zasługiwałaby na to, by nazwać jej imieniem któreś z miast?

Jak zapewne zdążyliście się zorientować, świat **Warhammera** jest niezwykle podobny (przynajmniej geograficznie) do naszego świata. Zbliżone są zarysy lądów, przyroda, kultura itp. Nic więc dziwnego, że niektóre miasta mogą przypominać miejscowości istniejące realnie. Sam, co prawda, nie zwróciłem uwagi na zbieżność nazw Marienburga i Malborka, ale jest to fakt, któremu trudno zaprzeczyć. Osobiście nie wiązałbym jednak tych dwóch miast. Marienburg świata gry znacznie bardziej przypomina mi jakieś hanzeatyckie miasto w rodzaju Hamburga, Kolonii, Amsterdamu czy nawet Gdańska (Danzig), niż malborską twierdzę.

Co do samej nazwy, nie mam pojęcia, czy miasto nazwano czyimś imieniem. Jest znacznie bardziej prawdopodobne, że autorzy gry po prostu skorzystali z gotowego wzorca. Być może nieco więcej światła na ten ciekawy problem rzuci nowy dodatek, mający ukazać się w wakacje, w którym znajdziecie opis Marienburga i kilka związanych z tą miejscowością przygód.

– Czy istoty mające powyżej 3 metrów wzrostu to także np. jeźdźcy na koniach?

Oczywiście, że nie. Autorom gry chodziło o istoty, które naturalnie – że się tak wyrażę – z urodzenia, mają więcej niż 3 metry wzrostu. Takim stworem jest np. troll. Można się spierać, czy kryterium wzrostu jest odpowiednie do określania skutków grozy lub strachu, takie jednak było założenie twórców **Warhammera** i nic na to nie poradzimy. Oczywiście, pewne znaczenie ma fakt, że tak wielka istota może się nie bać zwykłego szkieletu czy zombie.

– Czy wyznawca Morra może przyjaźnić się z nekromantą?

Pytanie to porusza pewien ważki problem, którym postaram się zająć nieco szerzej w jednym z najbliższych numerów **MiM**. Chodzi mi o stosunek zwykłych ludzi do rozmaitych magów, w tym do demonologów i nekromantów.

Teraz jedynie w wielkim skrócie. Otóż większość mieszkańców Starego Świata nie darzy nekromantów specjalną estymą. Postrzegają ich jako krzewicieli zła i mają chyba trochę racji. Prawa Imperium zabraniają uprawiania tej gałęzi Sztuki, a ci, którzy ośmielą się złamać ten zakaz, spotykają się z najbardziej surowymi karami. Zdarzają się co prawda tzw. „biali nekromanci", którzy starają się wykorzystać nabytą wiedzę do walki z ożywieńcami, są to jednak naprawdę nieliczne wyjątki. Tego rodzaju osoby rekrutują się najczęściej spośród kapłanów Morra, gdyż jednym z celów ich działalności jest niszczenie takich istot, będących skazą królestwa ich boga.

Wracając do pytania. Wydaje mi się, że przyjaźń pomiędzy wspomnianymi osobami jest możliwa, choć należy rozważyć kilka spraw. Po pierwsze, czy rzeczony nekromanta jest „zły"? Jeśli tak, to gorliwy wyznawca boga śmierci powinien donieść o nim władzom cesarskim lub przedstawicielom kultu Morra. Po drugie, nekromanci raczej niespecjalnie afiszują się ze swą profesją, nawet jeżeli nie są źli. Świat Warhammera jest pełen zapalczywych łowców czarownic... Po trzecie, nawet jeśli nekromanta nie jest „zły", to dla przeciętnego mieszkańca Altdorfu czy Middenheim nie ma to żadnego znaczenia – śmierć przeklętym heretykom i wyznawcom Chaosu!

– Czy możecie napisać, dla jakiej klasy czarów (magii wojennej, elementarnej itp.) należą czary z „Księgi Wiedzy Tajemnej"?

O ile w opisie czaru nie zaznaczono tego inaczej, każdy z nich jest czarem magii wojennej. W rzeczy samej, część z nich to warianty czarów innych szkół magii, które dzięki przeniesieniu ich w lekko zmienionej formie do kategorii magii wojennej stały się dostępne dla magów-niespecjalistów.

– Co to za demony? Demon Khorna – Angron, demon Nurgla – Mortarion, demon Slaanesha – Fulgrim?

Wymienione powyżej istoty nie są demonami w ścisłym tego słowa znaczeniu, nie przynależą też do świata **Warhammera Fantasy Roleplay**. Są to byty związane z uniwersum **Warhammera 40.000** (co prawda Stary Świat leży na jednej z planet tego wszechświata, ale to już zupełnie inna historia). Wszystkie te demony są tak naprawdę byłymi dowódcami zbuntowanych Zakonów Kosmicznych Marines, którzy przegrali rewoltę i zostali zmuszeni do wycofania się w tzw. Oko Terroru – miejsce, w którym na materialną rzeczywistość nakłada się czysty Chaos. Tam, w ciągu 10 000 lat zmienili się do tego stopnia, że zostali demonicznymi prymarchami bogów Chaosu. Trochę to skomplikowane, ale w tym numerze magazynu znajdziecie opis gry **Warhammer 40.000**, co pozwoli Wam poznać nieco więcej szczegółów na temat powyższych istot i historii Imperium Ludzkości.

– Co to za profesja „rzezimieszek" w Tabeli Profesji Podstawowych Łotra? W podręczniku nie ma jej opisu.

Rzeczywiście, w podręczniku nie znalazł się opis tak nazwanej profesji, ale nie ma się czym martwić, bowiem rzezimieszek to po prostu pierwotna nazwa oprycha. W trakcie prac nad wydaniem gry uległy zmianie niektóre z nazw używanych w pierwotnej wersji tłumaczenia i, jak się okazuje, korekta nie poprawiła tego we wszystkich koniecznych miejscach.

– Jakie zioła można znaleźć w Starym Świecie?

Niestety, z braku miejsca nie będę tu wypisywał rozmaitych ziół. Część z nich (większa) została opisana w pierwszej części kampanii **Wewnętrzny Wróg**, część w jednym ze scenariuszy kampanii **Krasnoludzkie Wojny**. Opisy pojedynczych gatunków ziół można również odnaleźć w innych dodatkach. **Wewnętrzny Wróg** powinien już wkrótce ukazać się na rynku polskim. Mam nadzieję, że wtedy znacznie wzrośnie atrakcyjność profesji zielarza.

– Czy z magicznych pierścieni i amuletów mogą korzystać postacie nie posiadające punktów magii?

Tak. Mogą. Zakłada się, że jeżeli nie zostało to określone inaczej, tego rodzaju przedmioty wykorzystują własne punkty magii. Istnieją przedmioty, które potrzebują magii pochodzącej od użytkownika, ale nie znajduje się ich często. Nieco szerzej napisano na ten temat w **Potępieńcu**.

Na koniec chciałbym jeszcze powiedzieć o bardzo często powtarzających się pytaniach, dotyczących walki i broni. Nie odpowiadam na nie, gdyż praktycznie wszystkie wątpliwości zostaną rozwiązane po pojawieniu się **Potępieńca**. Wśród wielu innych ciekawych wiadomości zawarto w nim znacznie zmienione i udoskonalone reguły walki, do których odsyłam wszystkich zainteresowanych tym tematem.

Artur Marciniak

Artur Marciniak

Magia Chaosu

W Znanym Świecie nie ma siły potężniejszej od magii. Przenika ona istotę wszelkich stworzeń i rzeczy, kłębi się różnokolorowymi wiatrami na polach bitew i pod sklepieniami czarnoksięskich pracowni, chroni i niszczy, tworzy i uśmierca. Nieliczni śmiertelnicy, którzy posiedli sztukę panowania nad tą groźną i potężną mocą, są otoczeni nimbem tajemnicy i aurą strachu. Ludzie instynktownie ich unikają, słusznie obawiając się otaczającej ich potęgi. Magowie tolerowani w społecznościach ludzkich czy elfich nie są jednak jedynymi, którzy potrafią wykorzystywać zmienne prądy magicznych energii. Oprócz nich istnieje wiele stworzeń, które umieją czerpać korzyści z zaklęć, czarów i magicznych przedmiotów. Należą do nich szamani zwierzoludzi, goblinów czy orków, ale przede wszystkim wyznawcy zakazanych bóstw Chaosu. Zwłaszcza wśród czcicieli zakazanych bogów możemy natknąć się na potężnych czarodziejów. Nim zostali gorliwymi poddanymi Tzentcha czy Slaanesha, zazwyczaj już wcześniej potrafili posługiwać się magią. Zwiedzeni demonicznymi podszeptami wstąpili na ścieżkę, z której nie można już zawrócić. Kupieni obietnicą potęgi i władzy, zaczęli studiować zakazane gałęzie sztuki – nekromancję, demonologię, magię Chaosu. Cóż z tego, że władze starają się zniszczyć i wytępić wszystkich kultystów zakazanych bogów. Głupców, pragnących szybko i łatwo posiąść tajemnice magii, nie brakuje. Udają się w kierunku Pustkowi Chaosu, poszukują kontaktu z tajnymi organizacjami, wydają fortuny na zakazane tomy zaklęć, zawierają pakty z demonami...

Gdy na takim magu spocznie wzrok któregoś z nieprawych bogów, czarodziej może być pewien, że już wkrótce rozwinie w sobie nowe umiejętności magiczne, zagadkowe mutacje i chaotyczne zmiany. Nabędzie moc tworzenia potężnych, przeklętych broni i artefaktów, przywoływania demonów, pozna też potężne czary – a wszystko po to, by lepiej służyć swemu panu i władcy.

Oczywiście, większość magów Chaosu nie zapomina czarów, które poznali wcześniej – teraz jedynie doskonalą swe umiejętności i uczą się tych zaklęć związanych z charakterem ich pana, bowiem każda z Wielkich Potęg używa odmiennej magii. Słowo „uczą" jest może nieco nie na miejscu, gdyż magia Chaosu nie przypomina „nauki", jaką uczyniono z magii w społeczeństwach cywilizowanych. Jest dzika i trudna, i nie można ująć jej w ścisłe regułki i formuły. To ludzie i inne rasy rozumne stworzyli magię taką, jak widzą ją postronni; magię, która rządzi się swoimi „naturalnymi prawami". Proces rzucania zaklęcia jest po prostu wynikiem zastosowania się do pewnego zestawu reguł, natomiast teoretycznie „niemożliwy" efekt jest rezultatem umysłowego skupienia i umiejętnej kontroli mocy, przepływającej przez ciało maga. Magia Chaosu jest jednak inna. Odrzuca wszelką logikę i zasady, wykorzystuje na wpół zapomniane lub jeszcze nie w pełni wykształcone czary, odwołuje się do mrocznych sił, które w zamian za krwawą ofiarę są gotowe do spełniania życzeń. To magia trudna do opanowania i podporządkowania sobie.

W Pustkowiach Chaosu magowie nie są jedynymi istotami, które są obdarzone mocą rzucania zaklęć. Wielu mutantów, niektórzy wojownicy Chaosu, rozmaite zmutowane bestie również to potrafią, choć najczęściej zdolność ta nie jest wynikiem długotrwałych studiów – pojawia się jako chaotyczna mutacja lub atrybut Chaosu.

BOGOWIE I ICH MAGIA

Chaotyczne czary mogą poznać jedynie wyznawcy odpowiedniego boga. Nie są one dostępne dla żadnego z magów, którzy nie są czcicielami Chaosu lub wyznają boga innego niż ten, którego zaklęcia chcą się nauczyć. Oprócz magów Chaosu, zaklęcia te znają również poszczególne demony.

KHORNE

Choć magia i Chaos są ze sobą tak blisko powiązane, Khorne nie posługuje się czarami. Bóg Krwi odrzucił magię działającą w postaci zaklęć. Uważa, że prawdziwym wojownikom, a tylko tacy są godni służby w jego imię, nie jest potrzebna znajomość magicznych formułek. Nie oznacza to jednak, że zabrania używania wszelkich form magii – jest daleki od tego. Niektórzy, ulubieni przez niego wyznawcy, posługują się magicznym orężem lub takimiż pancerzami, bronią, w której zaklęto jakiegoś demona czy magicznym artefaktem. Posiadanie takich przedmiotów jest widomą oznaką łaski Władcy Krwi.

Jego czciciele podążają krwawą ścieżką zniszczenia, pozostawiając za sobą zgliszcza, ruiny i trupy pomordowanych, a szczęśliwe są te spośród ich ofiar, które zginą w miejscu pojmania. Niektóre osoby, wśród nich magowie, są wartościowymi jeńcami. Armie Khorne'a zabierają ich na Pustkowia Chaosu, gdzie stają przed obliczem boga, po czym znikają w obszernych podziemiach, pod Tronem Wielkiego Wojownika. Tam, zakuci w łańcuchy i bez nadziei wyzwolenia przekuwają wraz ze stalą swoją rozpacz, ból, strach w magiczny oręż, przeznaczony dla wybrańców Khorne'a. Nawet śmierć nie jest dla nich wyzwoleniem, gdyż Kuźnie wciąż domagają się krwi, w której hartuje się broń, a także dusz, którymi podsyca się piekielne ognie.

SLAANESH

Słudzy Władcy Zdeprawowanych Przyjemności posługują się wieloma zaklęciami, których natura odzwierciedla charakter ich boga. Są to najczęściej czary oddziałujące na umysł, niszczące wolę walki i chęć oporu. Poniżej znajduje się opis czterech z czarów Slaanesha, jednak wśród magów krążą pogłoski, że w podziemiach Świątyni Sigmara w Altdorfie przechowuje się pergaminy i księgi, w których opisano kilka kolejnych zaklęć. Podobne pogłoski krążą zresztą o czarach pozostałych bogów.



Podporządkowanie

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: dotyk
Czas trwania: patrz opis czaru
Składniki: patrz opis czaru

Wyznawca bądź demon Slaanesha, który rzuca to zaklęcie, musi znajdować się wystarczająco blisko swej ofiary, by mógł dotknąć jej czoła. Do stwierdzenia, czy dotknięcie było udane, używa się *testu trafienia*, a dodatkowo istota rzucająca czar musi wykonać udany test własnej **Inicjatywy**. Wszystkie istoty *nie-demoniczne*, które są celem działania zaklęcia, mogą wykonać *test magii*, by uniknąć jego skutków.

Ofiara zaklęcia natychmiast wpada w stan graniczący z euforią. Wielkość wszystkich jej cech zostaje zmniejszona o połowę. Co turę należy wykonać rzut k6. Rezultat 1,2 lub 3 oznacza, że zaczarowana istota może jedynie stać i głupkowato się uśmiechać. Wynik 4,5 lub 6 oznacza, że ofiara zaklęcia staje się *podatny na głupotę*.

Zaklęcie to wywiera specjalny wpływ na wyznawców tak Slaanesha, jak i Khorne'a.

Czciciele Slaanesha: istota, będąca celem czaru i jednocześnie czcząca Slaanesha, nie podlega normalnym skutkom, wywoływanym przez to zaklęcie. Zamiast tego przepełnia ją uczucie rozkoszy. Wszystkie rozgrywające się wokół wydarzenia odbiera jako nierealne i staje się odporna na wszelkie *oddziaływania psychologiczne*; nie można jej także zmusić do *wycofania się z walki*, jednak jej **Inicjatywa** ulega zmniejszeniu o 20.

Czciciele Khorne'a: ofiara czaru doznaje niechcianego, lecz bardzo potężnego uczucia ekstazy i radości. Pod wpływem takiego stresu destabilizuje się jej system nerwowy, a mózg ulega stopniowemu zniszczeniu. W ciągu K6 rund działania czaru taka istota porusza się w losowo obranym kierunku, o K4x2 metry na rundę, po czym pada i umiera z powodu odczuwanej rozkoszy.

W zależności od celu czaru, jego efekty trwają albo przez 24 godziny, albo kończą się po K6 rundach. Mag Slaanesha potrzebuje do rzucenia tego zaklęcia symbolu swego boga.

Taniec Slaanesha

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 8
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: patrz opis czaru
Składniki: butelka wina

Taniec Slaanesha można rzucić na dowolną grupę, składającą się z co najmniej czterech istot, które nie biorą udziału w walce wręcz i znajdują się w odległości do 4 metrów od siebie. Istoty będące celem czaru muszą posiadać **Inteligencję** co najmniej zwierzęcą (12 i więcej), aby czar w ogóle zadziałał. Co więcej, istoty *nie-demoniczne*, będące celem czaru, mogą wykonać *test magii*, aby uniknąć efektu zaklęcia.

Ofiary czaru mogą jedynie stać i tańczyć zmysłowo w rytm jakiejś nieziemskiej muzyki, którą słyszą tylko one. Aż do ustania efektów zaklęcia nie mogą się poruszać, atakować, ani używać broni strzeleckiej. Czar przestaje działać w chwili, gdy grupa osób będących pod jego wpływem zostanie w jakikolwiek sposób zaatakowana: bronią ręczną, strzelecką lub magią.

Promień Slaanesha

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 8
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: patrz opis czaru
Składniki: patrz opis czaru

Czar ten jest silniejszą wersją zaklęcia *Podporządkowanie* (patrz wyżej). *Promień Slaanesha* pozwala magowi Chaosu na wykorzystanie tego zaklęcia z pewnej odległości. Kiedy mag rzuca ten czar, z koniuszków jego palców wytryskuje wielokolorowy promień świetlny, który trafia jedną, znajdującą się w zasięgu czaru i w polu widzenia maga osobę. Istoty *nie-demoniczne* mogą wykonać *test magii* w celu uniknięcia skutków działania zaklęcia, które są identyczne, jak w czarze *Podporządkowanie*.

Podobnie jak w słabszej wersji czaru, wykorzystujący go mag musi dysponować symbolem swego boga.

Klątwa ciała

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 5
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: bez znaczenia
Składniki: ludzka kończyna i 144 żywe pająki, zaszyte w skórze goblina, gnoma lub halflinga.

Rzucenie tego zaklęcia wywołuje dość obrzydliwe efekty. Istoty *nie-demoniczne*, będące jego celem, mogą wykonać *test magii*, by uniknąć skutków tego czaru.

Ofiarom czaru zaczynają natychmiast wyrastać straszliwe narośla. Na początku każdej tury, następującej po rzuceniu zaklęcia, wykonaj rzut K10, a jego wynik sprawdź w poniższej tabelce:

K10	Efekty w tej turze
1-3	Z ciała ofiary wyrastają narośla tłuszczu, mięśni i ścięgien. Pokrywają one obszar wielkości 2K4x2K4 metrów w losowo określonym kierunku.

K4	Kierunek
1	w przód od ofiary czaru
2	na lewo od ofiary czaru
3	w tył od ofiary czaru
4	na prawo od ofiary czaru

K10	Efekty w tej turze
4-6	Z ciała ofiary wyrasta długa na 2K12 metrów macka. Użyj tarczy zegarka i rzutu K12, by określić kierunek, w którym się ona wyciąga.
7-8	W tej turze nic się nie dzieje.
9-10	Ofiara czaru i wszystkie wyrastające z niej narośla poruszają się o 2K6 metrów w losowo określonym kierunku. Użyj tarczy zegarka i rzutu K12, by określić kierunek ruchu.

Każda narośl pokryta jest wykrzywionymi i zniekształconymi paszczami, rękoma, oczyma, pazurami i przyssawkami. Każda istota, będąca w bezpośrednim kontakcie z naroślą, jest raz na rundę atakowana z **WW** 49. Udane trafienie nie zadaje obrażeń, lecz powoduje, że ofiara nie może się poruszać, atakować, ani wykonywać jakiejkolwiek innej czynności. Po trzech udanych trafieniach cel ataku zostaje uduszony lub zmiażdżony.

Ofiara czaru *Klątwa ciała* w żaden sposób nie może zapobiec temu, co się z nią dzieje; nie kontroluje też swego zachowania. Jej ciało rozrasta się w nieskończoność, chyba że istota taka zostanie zabita. Można ją zranić jedynie przy pomocy ognia.



NURGLE

Czary Nurgla są dostępne dla tych z jego wyznawców, którzy potrafią czarować, i dla jego demonów – *Wielkich Nieczystych* i *Siewców Zarazy*.

Smród Nurgla

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: dotyk
Czas trwania: specjalny
Składniki: brak

Ofiara czaru roztacza wokół siebie przenikliwy smród rozkładu. Odór przez nią wydzielany jest tak silny, że wszystkie istoty, które znajdują się w odległości do 6 metrów od celu czaru, stają się od tego chore. W tym czasie nie mogą atakować, mogą się jednak normalnie bronić. Czar nie wywiera wpływu jedynie na demony Nurgla,

jego wyznawców i zwierzoludzi, czczących tego boga. Ofiara czaru śmierdzi aż do śmierci. Można wykonać *test magii*, by uniknąć skutków działania tego zaklęcia.

Sfera zarazy

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 12 metrów
Czas trwania: patrz opis czaru
Składniki: brak

Mag rzucający ten czar tworzy wokół siebie sferę zarazy o promieniu 6 metrów. Wszystkie cechy znajdujących się w tej strefie istot zostają zredukowane do połowy wielkości początkowej. Czar nie działa na demony Nurgla, jego wyznawców i zwierzoludzi, czczących tego boga. Efekty czaru *Sfera zarazy* trwają do momentu zranienia lub zabicia rzucającego czar maga.

Strumień zepsucia

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 7
Zasięg: 16 metrów
Czas trwania: specjalny
Składniki: brak

Strumień zepsucia tworzą śmierdzące robaki, zepsuta krew, śluz, nieczystości i podobne obrzydliwości. Przyjmuje kształt trójkąta, szerokiego u końca na 8 metrów, a długiego na 16. Strumień nieczystości bryzga z ust maga Chaosu lub paszczy demona. Każda istota, która zostanie oblana *Strumieniem zepsucia*, musi wykonać test swojej **Inicjatywy**. Wynik testu jest odczytywany przy pomocy poniższej tabeli:

***Inicjatywa** celu*	*Cel zostaje zaduszony przy rezultacie*
1-40	0-50%
41-70	0-33%
71-100	0-17%

Istoty, które z jakichś powodów są unieruchomione na obszarze, który zostaje zalany *Strumieniem zepsucia*, duszą się automatycznie. Jeżeli istotą, która znajduje się w sferze oddziaływania zaklęcia, jest dowolny Większy Demon, a rezultat testu wskazuje, że powinien się on udusić, zamiast tego traci on 5K6 punktów **Żywotności**.

Wiatr zarazy

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 15
Zasięg: 48 metrów.
Czas trwania: brak
Składniki: brak

Ten czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę istot, która znajduje się w zasięgu działania zaklęcia. Każda istota, która znajduje się w sferze objętej działaniem czaru, musi wykonać test, stwierdzający, czy nie została zarażona *Zgnilizną Nurgla*.

(Identyczny test wykonuje się w przypadku walki z demonami Nurgla, patrz ich opis w piętnastym numerze **Magii i Miecza**).

Dla każdej osoby należy wykonać rzut kością K6. Stosują się do niego następujące modyfikatory:

+3 Istota walczy z Wielkim Nieczystym
+2 Istota walczy z Siewcą Zarazy
-1 Istota jest bohaterem innej Potęgi Chaosu

Jeśli rezultat rzutu jest równy 6 lub większy, cel czaru (lub osoba walcząca z demonem) zaraził się tą straszliwą chorobą. Nie można jej uleczyć, a ponadto każda dotknięta przez chorego osoba także może się zarazić **Zgnilizną** (należy dla niej wykonać opisany powyżej test).

Zgnilizna Nurgla rozwija się w sposób podany w podręczniku podstawowym **WFRP**, w scenariuszu *„Kontrakt Oldenhallera"*.

TZEENTCH

Czary znane wyznawcom tego boga są powiązane z jego naturą. Ich działanie przypomina, że Tzeentch jest Chaotycznym bogiem magii, zmian i mutacji. Sam koszt czarów jest zmienny i uzależniony wyłącznie od kapryśnych zachcianek Wielkiego Mutatora!



Błogosławieństwo Tzeentcha

Poziom czaru: 1
Punkty magii: K3
Zasięg: brak
Czas trwania: brak
Składniki: brak

Za pośrednictwem tego zaklęcia mag może zwrócić się do swego boga z prośbą o więcej zaklęć. Zostaje mu w losowy sposób przydzielone jedno zaklęcie, którego poziom nie może być wyższy od aktualnego poziomu profesji magicznej tego czarownika.

Osoba rzucająca to zaklęcie może natychmiast dodać do swoich czarów ten wylosowany. Nowy czar może zostać wykorzystany jeszcze w tej samej rundzie, w której rzucono zaklęcie *Błogosławieństwo*, choć równie dobrze można go po raz pierwszy rzucić znacznie później. Podczas pierwszego rzucenia nowego czaru mag w ogóle nie wydaje *punktów magii*, lecz kolejne próby jego rzucenia mają już normalny koszt.

Różowy ogień Tzeentcha

Poziom czaru: 2
Punkty magii: K3+1
Zasięg: 12 metrów
Czas trwania: brak
Składniki: brak

Z rozczapierzonych palców rzucającego ten czar maga tryskają różowe płomienie magii. Można nimi trafić dowolną istotę, która znajduje się w zasięgu oddziaływania zaklęcia i jednocześnie w polu widzenia maga. Każda, trafiona magicznym ogniem istota, otrzymuje K6 ciosów o **Sile** 4+K6 – wszystkie ciosy mają tę samą **Siłę**. Przed obrażeniami zadanymi tym czarem nie chroni żaden, nawet najbardziej magiczny pancerz, nawet zbroja Chaosu. Przed skutkami tego zaklęcia nie chroni test magii.

Przemiana Tzeentcha

Poziom czaru: 3
Punkty magii: K4+2
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: brak
Składniki: brak

Ten czar może zostać rzucony na dowolną, znajdującą się w zasięgu jego działania istotę, którą mag widzi. Ofiara czaru może wykonać *test magii*, by uniknąć straszliwych skutków zaklęcia. Ofiara, której nie powiedzie się test, pada bezsilna na ziemię, a jej ciałem wstrząsają konwulsje magicznych wyładowań. Staje się ona obiektem spontanicznych mutacji, które pojawiają się i znikają z tak dużą szybkością, że praktycznie nie sposób jest się im dokładnie przyjrzeć. Po niedługim czasie ofiara ginie, a wszystko co po niej zostaje, to bezładna kupka mięśni, pierza, łusek i innych organicznych pozostałości.

Ognista burza Tzeentcha

Poziom czaru: 4
Punkty magii: 2K6+6
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: brak
Składniki: brak

Ognista burza ma zasięg 48 metrów i oddziałuje na jedną istotę lub grupę istot, która znajduje się w zasięgu działania zaklęcia. Ofiary czaru zostają ogarnięte błyskawicznie spopielającym wszystko płomieniem. Po chwili pozostaje z nich jedynie kupka różowego popiołu. Na początku następnej tury, z pozostałości spalonej istoty powstaje *Różowy Strachulec*. Jeśli pozostaje on nieruchomy przez całą jedną turę, na początku następnej tworzy się kolejny taki demon. Dzieje się tak do czasu, aż demony ruszą się wreszcie z miejsca.

WARHAMMER 40000

ARTUR MARCINIAK

Gdy ludzie zapominają o swych obowiązkach, przestają być ludźmi i stają się kimś gorszym od zwierząt. Nie ma dla nich miejsca ani wśród nas, ani w sercu Imperatora. Pozwólmy im umrzeć i zapomnijmy o nich.

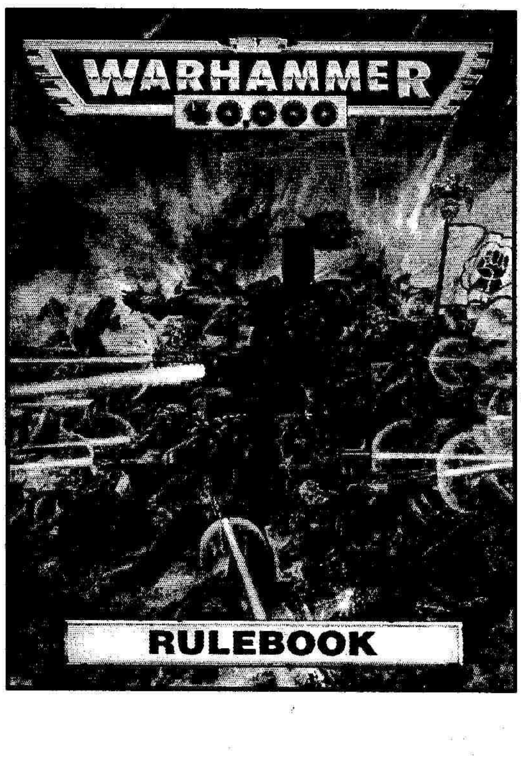
z Pierwszych Edyktów Świętego Synodu Adeptus Ministorum

Ludzkość sięgnęła gwiazd. Potężne statki kosmiczne, kierowane wolą Imperatora, przemierzają niebezpieczne głębiny kosmicznego oceanu Chaosu, podróżując pomiędzy planetami Imperium. Oddziały Gwardii Imperialnej chronią spokojny sen poddanych Władcy Ziemi, a dumne zakony Marines są zawsze gotowe do walki pod jego sztandarem. Jednej bowiem rzeczy brakuje na planetach zasiedlonych przez ludzi – pokoju. W czasie swej ekspansji ludzkość napotkała dziesiątki obcych ras i pozostałości po jeszcze większej ich liczbie. Bez przerwy toczą się boje z Orkami – brutalną i krwiożerczą rasą, która zdaje się lubować w rozlewie krwi; z Eldarami – dziwnymi i tajemniczymi wojownikami kosmosu; z Tyranidami – rasą posługującą się bioinżynierią i genetyką, przy pomocy której tworzą żywą broń; ze zbuntowanymi gubernatorami planet i w końcu z najgroźniejszym wrogiem spośród wszystkich tu wymienionych – z Chaosem i jego sługami.

Niewiele wiadomo na temat wydarzeń, o których za moment przeczytacie. Kryją się one pod warstwami starożytnego kurzu, pod gruzami leciwych budynków, na spleśniałych kartach zapomnianych ksiąg. Wiedzą o nich jedynie nieliczni, a i ci zazwyczaj znają jedynie fragment całej historii...

Dziesięć tysięcy lat temu Imperium stało w ogniu wojny domowej. Zbuntowane oddziały zdrajców łupiły i niszczyły planetę po planecie. Ich ofiarami stały się tysiące światów i miliardy ludzkich istnień. Demony Chaosu pławiły się w krwi, po raz pierwszy mając okazję stąpać w materialnym świecie. Zdrajcą okazał się najbliższy przyjaciel Imperatora, Horus. Opętany przez Demona Chaosu, uwierzył, że sam może zostać Władcą Wszechświata. Pociągnął za sobą blisko połowę Legionów Marines. I prawie mu się udało... W czasie ostatniego szturmu na ziemski pałac Imperatora, Horus z niewiadomych przyczyn opuścił siłowe tarcze chroniące jego kosmiczny pancernik przed atakiem lojalistów. Broniący się ostatkiem sił Imperator zadecydował, że lepiej umrzeć atakując, niż biernie oczekiwać na zniszczenie wszystkich wiernych mu oddziałów. Wraz z gronem wiernych Marines i Sanguinisem, Primarchem Aniołów Krwi, teleportował się na pokład okrętu dowodzenia i w walce wręcz pokonał Horusa. Sam odniósł jednak tak poważne rany, że od tej pory podtrzymywany jest przy życiu przy pomocy rozmaitych urządzeń. Spoczął na Złotym Tronie Ziemi w Sali Tronowej swego pałacu, skąd nieruchomy od wieków, podtrzymywany przy życiu codzienną ofiarą tysięcy młodych psioników, rządzi swym dominium, skąd jego wola nieprzerwanie kieruje poczynaniami przedstawicieli Adeptus Terra – organizacji kapłańskiej, odpowiedzialnej za interpretację i wprowadzenie w życie jego zamierzeń.

Wraz ze śmiercią Horusa nie znikło jednak zagrożenie ze strony Chaosu. Zdrajcom – Marines czczącym Bogów Ciemności – udało się uniknąć sprawiedliwej kary. Chronieni przez swych demonicznych sprzymierzeńców uciekli w trudno dostępny fragment Wrzechświata, w miejsce, które później stało się znane jako Oko Grozy. W miejsce, gdzie mieszają się dwie rzeczywistości, gdzie po materialnych światach kroczą niematerialne demony, gdzie umysł, ciało i wola stanowią jedność.



W Oku Grozy rządzą nie prawa fizyki i matematyki, lecz Prawa Chaosu. Do tej pory, od 10000 lat, żyją tam ci sami Marines, którzy przyłączyli się do rebelii. Zmutowani ponad wszelkie wyobrażenie, wyruszają czasem, by siać śmierć wśród wszystkiego, co żyje...

W kosmicznej otchłani szybują gigantyczne statki kosmiczne Eldarów, niosące w swym wnętrzu okruchy potężnej niegdyś cywilizacji, z której teraz pozostał jedynie cień dawnej chwały. Na skutek wydarzeń, o których nie czas i miejsce teraz mówić, Eldarowie powołali do życia Wielkiego Nieprzyjaciela – Slaanesha. Jego powstanie wywołało wielką katastrofę. Setki światów, na których żyli przedstawiciele tej dumnej, kosmicznej rasy opustoszały, a ich bogowie polegli w walce z bogiem Chaosu. Przetrwały jedynie niedobitki Eldarów, którym udało się uniknąć losu pobratymców, przenosząc się na pokład gigantycznych statków-światów. Jedynie nielicznym ludziom znane są nazwy kilku z nich: Alaitoc, Ulthwe, Iyanden, Saimhann czy Biel-tan.

Na niezliczonych planetach Wszechświata toczą się boje pomiędzy kosmicznymi Orkami a innymi rasami. Brutalne, żądne walki i krwi Orki atakują niczym rozszalały żywioł, przetaczając się pancerną falą przez osady mieszkańców tych pechowych światów, które miały nieszczęście zapoznać się z Waagh! – falą zielonoskórych wojowników połączonych w jedną armię osobą jakiegoś charyzmatycznego przywódcy. Wciąż tkwią w pamięci doświadczenia z wojny na planecie Armageddon, gdzie przywódca Orków – Ghazkull Thraka – zmiótł z powierzchni planety kilka olbrzymich miast. Dopiero połączone wysiłki kilku zakonów Kosmicznych Marines i wielu, wielu oddziałów Gwardii Imperialnej umożliwiły powstrzymanie, a później pokonanie zielonych drapieżców.

Mało znanym, ale bardzo realnym zagrożeniem są Tyranidzi, rasa przerażających obcych, którzy dzielą wspólną świadomość. Przemieszczają się w kosmicznej pustce wewnątrz żywych organizmów, które wyhodowali w ten sposób, by mogły służyć za kosmiczne statki. Wszystkie ich narzędzia, broń, nawet amunicja są żywymi, biologicznie przystosowanymi do pełnienia określonych funkcji organizmami. Najstraszniejszym chyba ich tworem są genokrady. Potworne organizmy, których



jedynym celem życia jest zabijanie i płodzenie swych potomków. Potrzebują do tego „nośnika" swych genów, czyli na przykład ludzi, Orków czy Eldarów. Jeden genokrad wystarcza czasami do zainfekowania populacji całego świata. Nic więc dziwnego, że na wieść o inwazji Tyranidów do walki ruszają Kosmiczni Marines. Na ubranych w pancerze Terminatorów, najwierniejszych wyznawców Boga-Imperatora czekają kosmiczne wraki, w których gnieżdżą się genokrady; dolne poziomy olbrzymich, zainfekowanych przez nie miast; wszystkie te miejsca, w których zwykli żołnierze byliby całkowicie bezsilni.

Tak wygląda groźny, ponury i niebezpieczny świat przyszłości w grze Warhammer 40000.

Wiara żołnierza w swego dowódcę jest jego najlepszym pancerzem i bronią.
Tactica Imperium

Pierwsze wydanie gry, noszące nazwę **Warhammer 40000 - The Rogue Trader** ukazało się w Wielkiej Brytanii w roku, bodajże, 1987. Autorem był Rick Priestley, który pracował nad tą grą jeszcze przed podjęciem pracy w firmie *Games Workshop*. Z początku miała być to normalna gra fabularna, jednak po olbrzymim sukcesie, jaki odniósł w Wielkiej Brytanii **Warhammer Fantasy Battle**, ówczesny szef firmy – Bryan Ansell – zadecydował, że **WH40K** (bo tak brzmi skrót nazwy) ukaże się w formie gry bitewnej. Tak też się stało. Pierwsze wydanie miało postać grubej książki, w której zamieszczono wszystkie niezbędne do gry informacje oraz dość obszerny opis świata i ogólnego tła uniwersum gry. Oczywiście, większość z tych informacji pochodziła z pierwotnego pomysłu Priestley'a. Firma *Games Workshop* włożyła duże pieniądze w reklamę swego nowego produktu, natychmiast też wypuściła na rynek dużą serię figurek, przeznaczonych specjalnie do tej gry. **WH40K** spotkał się z bardzo życzliwym przyjęciem ze strony fanów i trzeba powiedzieć, że było to dość uzasadnione. Bardzo dobre modele, niezły podręcznik, duża ilość dobrych artykułów w *White Dwarfie*, spowodowały, że gra sprzedawała się znakomicie.

Oczywiście, za podręcznikiem głównym nadeszły nowe dodatki, opisujące rasy, sprzęt, zawierające nowe zasady. I tu zaczęły się problemy. Wiele z nowych zasad nie zostało przemyślanych do końca, część była ze sobą prawie sprzeczna. Gracze radzili sobie jak mogli, a **GW** produkowała coraz to nowe figurki. Sytuacja taka trwała przez jakieś pięć lat.

W wydającej **Warhammera 40000** firmie zmienił się dyrektor naczelny. Nowy właściciel, Phil Kirby, stwierdził, że choć wyniki finansowe sprzedaży produktów były niezłe, nic nie stoi na przeszkodzie, by były jeszcze lepsze. Postanowiono wprowadzić na rynek nowe wersje przebojów **GW**. Na pierwszy ogień poszła gra **Space Marines**, później **Warhammer Fantasy Battle** (przemianowany na **Warhammer**), co do którego nowej wersji mam ambiwalentne uczucia (świetnie zrobione książki poszczególnych armii i magia, ale całość wprost nieprzyzwoicie uproszczona) i jako ostatni **Warhammer 40000**. I tu muszę powiedzieć, że nowe wydanie wyszło grze na dobre. Duże pudło, w którym oprócz rozbitej na trzy części instrukcji znajdziecie ponad setkę figurek, niezbędne w grze tabele, kartonowe modele budynków i tym podobne rzeczy – sprawia imponujące wrażenie.

Dawny podręcznik gry składa się teraz z trzech oddzielnych części. Są to kolejno: *Zasady gry*, *Wyposażenie bojowe* i *Codex Imperialis*. Podział podręcznika wpłynął w pozytywny sposób na klarowność zasad, o których należy wspomnieć, że zostały napisane całkowicie od nowa. Wprowadzono sporo istotnych zmian, całkowicie zmieniono formę graficzną. W porównaniu do poprzedniej wersji gry, wszystko to jest dużym krokiem naprzód. Nie trzeba już męczyć się z przeszukiwaniem grubego tomu tylko po to, by znaleźć informacje na temat, dajmy na to, *strachu*. Wszystkie reguły zostały w jasny sposób uporządkowane i dotarcie do nich nie sprawia żadnych problemów.

Książka o wyposażeniu zawiera informacje i charakterystyki najczęściej spotykanych na polach bitew wszechświata broni i sprzętu bojowego. Jest tu opisana zarówno broń armii imperialnych, Marines, jak i Orków czy Eldarów. Broń, a co za tym idzie, jej opisy podzielono w zależności od charakteru sprzętu na broń służącą do walki wręcz, pistolety, broń podstawową, broń ciężką, broń wsparcia, granaty, pancerze oraz tarcze i rozmaite dodatki w rodzaju implantów, plecaków odrzutowych itp.

Ostatnia część podręcznika, czyli *Codex Imperialis*, to skrótowy opis Imperium Ludzkości i wszystkich znanych ludziom kosmicznych ras. Oprócz krótkiego opisu przedstawiono charakterystyki większości rozmaitych żołnierzy każdej armii.

Dodatkowo, o czym chyba już wspomniałem, w pudełku znajduje się ponad 100 figurek (Kosmiczne Orki, Gretchiny i Marines), dzięki którym możemy szybko rozegrać naszą pierwszą bitwę.

Samo pudełko z grą to jednak jeszcze nie wszystko. Oprócz niego ukazał się szereg dodatków – **Dark Millenium**, zawierający opis psioniki i karty sprzętu bojowego, (bez tego dodatku cała gra jest bardzo zubożona) oraz szereg kodeksów, w których bardzo szczegółowo opisano i pokazano poszczególne armie bądź zakony Marines. W najbliższym czasie ukażą się dwa nowe suplementy tego typu. Będzie to *Codex Tyranids* (zawierający opis Tyranidów) i *Codex Imperialis*, w którym znajdziemy opis Gwardii Imperialnej.

Wszystkie kodeksy są, prawdę mówiąc, niezbędne w grze i osobiście nie wyobrażam sobie możliwości sprawnego dowodzenia którąś z armii bez posiadania odpowiedniej książki.

Firma *Games Workshop* bezustannie produkuje nowe miniaturki do **WH40K**, które są jednymi z najlepszych figurek tego typu, obecnie dostępnych na rynku.

Kupujący, oprócz zbierania pojedynczych mianiatur bądź kupowania ich w pudełkach zawierających po kilkanaście modeli, może też zdecydować się na zakup którejś z gotowych armii, jakie oferuje producent gry. Jest to nieco tańszy (o ok. 10%) sposób wejścia w posiadanie ulubionych żołnierzy, niż w przypadku powolnego kompletowania armii.

Warhammer 40000 jest znakomitą grą bitewną, która spodoba się każdemu graczowi. Doskonale opracowane zasady, spójne i ciekawe uniwersum gry i wspaniałe figurki oferują wieloletnią rozrywkę. Jest tylko jedna wada. W Polsce cena **Warhammera 40000** oscyluje w granicach 1.500.000 starych złotych, do czego należy jeszcze doliczyć koszt dodatków i figurek. Sądzę jednak, że dla prawdziwych zapaleńców nie będzie to przeszkodą, tym bardziej, że już wkrótce na łamach *Magii i Miecza* zagości stały dział poświęcony figurkom i systemom bitewnym.

Autorzy gry: Rick Priestley, Andy Chambers.

Rok wydania: 1993

Producent: Games Workshop



GRZEGORZ BARSKI

OSTATNIA FAKTORIA



WPROWADZENIE.

Tekst jest przeznaczony wyłącznie dla MG (jeśli nim nie jesteś, lepiej odłóż go już teraz – po co psuć sobie zabawę), który przed rozpoczęciem rozgrywki powinien dokładnie się z nim zapoznać.

1. JAK DOPROWADZIĆ BOHATERÓW DO OSTATNIEJ FAKTORII

Zebranie bohaterów w jedną grupę często nastręcza pewnych trudności. W tym scenariuszu zastosowano zasadę „Niebezpieczeństwo jednoczy". Jednak, by grupa mogła się połączyć, najpierw jej członkowie muszą znaleźć się w jednym miejscu. Przed rozpoczęciem gry z całą grupą, warto spotkać się indywidualnie z każdym z jej członków i rozegrać mini-przygodę, w wyniku której bohater znajdzie się w faktorii. Bohaterów z różnych klas zawodowych mogą sprowadzać do Ostatniej Faktorii różne motywy.

WOJOWNIK – niebezpieczeństwo zawsze pociąga ludzi parających się wojaczką, a tego nie brakuje w nieprzyjaznej, górskiej okolicy. Ochroniarz może eskortować kogoś właśnie do tego miejsca, najemnik może szukać pracy, banita schronienia itp.

ŁOTR – przedstawiciele tej klasy zawodowej mają zwykle mnóstwo problemów związanych ze swoją profesją. Za wieloma z nich rozsyłane są listy gończe. W takiej sytuacji zmiana klimatu na górski może tylko pomóc.

RANGER – niespokojna dusza rangera zawsze gna go z miejsca na miejsce. Może myśliwy zechce zapolować na grubego, górskiego zwierza; może trop przestępcy powiedzie łowcę nagród w to odludne miejsce; a może poszukiwacz złota zechce szukać złóż cennych kruszców w okolicznych górach.



UCZONY – dla druida lub zielarza góry są cennym źródłem rzadkich ziół; pomocnika alchemika z pewnością zainteresują minerały; nowicjusz może szukać tam odosobnienia oszekując na wizje od swego bóstwa; a uczeń czarodzieja z pewnością znajdzie tam składniki do rzucania swych czarów.

Co zrobić, gdy grupa jest już utworzona? Na pewno bohaterowie zechcą rozprostować kości po zimie spędzonej w mieście. Czyż jest coś przyjemniejszego, niż mała wycieczka w góry?

2. OSTATNIA FAKTORIA

Faktorie handlowe są porozrzucane po najbardziej odległych zakątkach Imperium. Placówki te, będące przedstawicielstwami Gildii Kupieckich, skupują cenne towary, takie jak skóry zwierzęce, kruszce, szlachetne kamienie itp. W zamian za nie myśliwi i wędrowcy otrzymują niezbędny ekwipunek, żywność lub gotówkę. Pracownicy faktorii podpisują z Gildią kontrakty na określony czas (zwykle dwa lata). Trudne warunki życia sprawiają, że w faktoriach żyje określony typ ludzi – silnych, wytrzymałych na trudy, zaprawionych w bojach i najczęściej o bardzo niskiej ogładzie

Faktoria „Ostatnia Faktoria" podlega Gildii Kupieckiej w Nuln. Znajduje się około 100 km. na południowy-zachód od tego miasta przy mało uczęszczanym, zapomnianym i słabo przejezdnym szlaku wiodącym przez Góry Szare do Bretonii.

Jest to ostatnia, leżąca w pobliżu rzeki faktoria, do której można dopłynąć (stąd jej nazwa) – dalej rzeka jest niespławna. Budynek faktorii stoi w niewielkiej kotlince, tuż nad brzegiem jeziora. Górski strumień wpadający do jeziora tworzy niewielki wodospad, którego szum wypełnia całą kotlinkę. Teren faktorii otoczony jest palisadą mierzącą trzy metry wysokości, w której znajduje się brama. Wewnątrz palisady znajdują się dwa budynki – jeden z nich to budynek mieszkalny, w drugim znajdują się warsztaty oraz pomieszczenia sypialne dla traperów i myśliwych. Oto dokładny opis poszczególnych pomieszczeń (numer w opisie odpowiada numerowi na planie 4).

1 KANTOR – w tym pomieszczeniu dokonuje się handlu i wymiany. Kantor jest otwierany tylko wtedy, gdy ktoś wyrazi chęć dokonania w nim zakupów.

2 (a b c) MAGAZYNY – w tych pomieszczeniach przechowywane są zapasy oraz towary uzyskane z handlu. W składziku (2a) zgromadzony jest ekwipunek i sprzęt trapersko-myśliwski (drzwi mają dobry zamek i dodatkowo są zabezpieczone kłódką). W magazynie (2b) składuje się dobra skupowane od traperów (mają

jeszcze mocniejszy zamek i dwie kłódki). Ponieważ sezon już się zaczął, jest w 1/4 wypełniony skórami. Drzwi spiżarni (2c) mają tylko zamek. Wszystkie zamki i kłódki są cały czas zamknięte (chyba, że ktoś przebywa w środku), a klucze nosi przy sobie Kurt Wildorf (zapasowy komplet znajduje się w skrytce w jego pokoju). Dodatkowo, klucz do spiżarni ma kucharz.

3 KUCHNIA – w dużym pomieszczeniu, oprócz paleniska, stoi stół, kilka szafek z naczyniami i garnkami itp.

4 JADALNIA/GŁÓWNY HAL – w tym miejscu toczy się życie towarzyskie faktorii. Duży kominek ogrzewa całe pomieszczenie, w którym stoją stoły i ławy. Wnętrze jest urządzone raczej topornie lecz zapewnia podstawowe wygody. W rogu sali znajdują się schody, prowadzące na piętro.

5 SIEŃ – w tym niewielkim pomieszczeniu zostawia się wierzchnie okrycia. Na ścianach umocowane są wieszaki, na których zawsze wisi jakiś płaszcz czy kurtka.

6 SKŁADZIK – przechowuje się tu puste skrzynie, zapasowe materace, koce itp. Jeśli w faktorii przebywa dużo osób, może być wykorzystany jako pokój sypialny.

7 POKÓJ – w tym pokoju mieszkają dwa krasnoludy. Są w nim dwa łóżka i dwie szafki oraz kominek. Zwykle panuje tu ogromny bałagan.

8 POKÓJ – mieszkają w nim gnom i halfling. Posiada takie samo wyposażenie jak pokój krasnoludów, lecz jest bez porównania bardziej czysty.

9 POKÓJ – mieszka w nim trzech pozostałych ludzi. Takie samo wyposażenie (dla trzech osób). W jednej z szafek stoi kasetka z pieniędzmi przeznaczonymi na zapłatę dla traperów (700 ZK). Pod łóżkiem, Kurta znajduje się skrytka (aby ją odkryć wystarczy test przeszukiwania), a w niej komplet zapasowych kluczy i 500 ZK, które są własnością faktorii).

10 POKÓJ – w tym pomieszczeniu przeważnie nikt nie mieszka. Nocują tu przyjeżdżający na inspekcję przedstawiciele Gildii lub inni ważni goście. W wyjątkowych przypadkach nocują tu zwykli podróżni. Tak było z Wolfgangiem Bachausem, który dotarł wyczerpany do faktorii (patrz niżej). Pod parapetem zbudowano wymyślną skrytkę (test przeszukiwania z mod. -20), w której znajdują się pas i woreczek z klejnotami (patrz niżej).

11 SZOPA – mieści warsztat stolarski Martina Oblera, skład narzędzi oraz wszystkie jednostki pływające jakie posiada faktoria: dwa kanoe i jedna łódź wiosłowa (której remont właśnie dobiega końca).

12 KUŹNIA – jedno z brudniejszych pomieszczeń w całej faktorii. Pełno w niej narzędzi kowalskich, metalowych sztabek i innego żelastwa. Pod ścianą leży stos drewna.

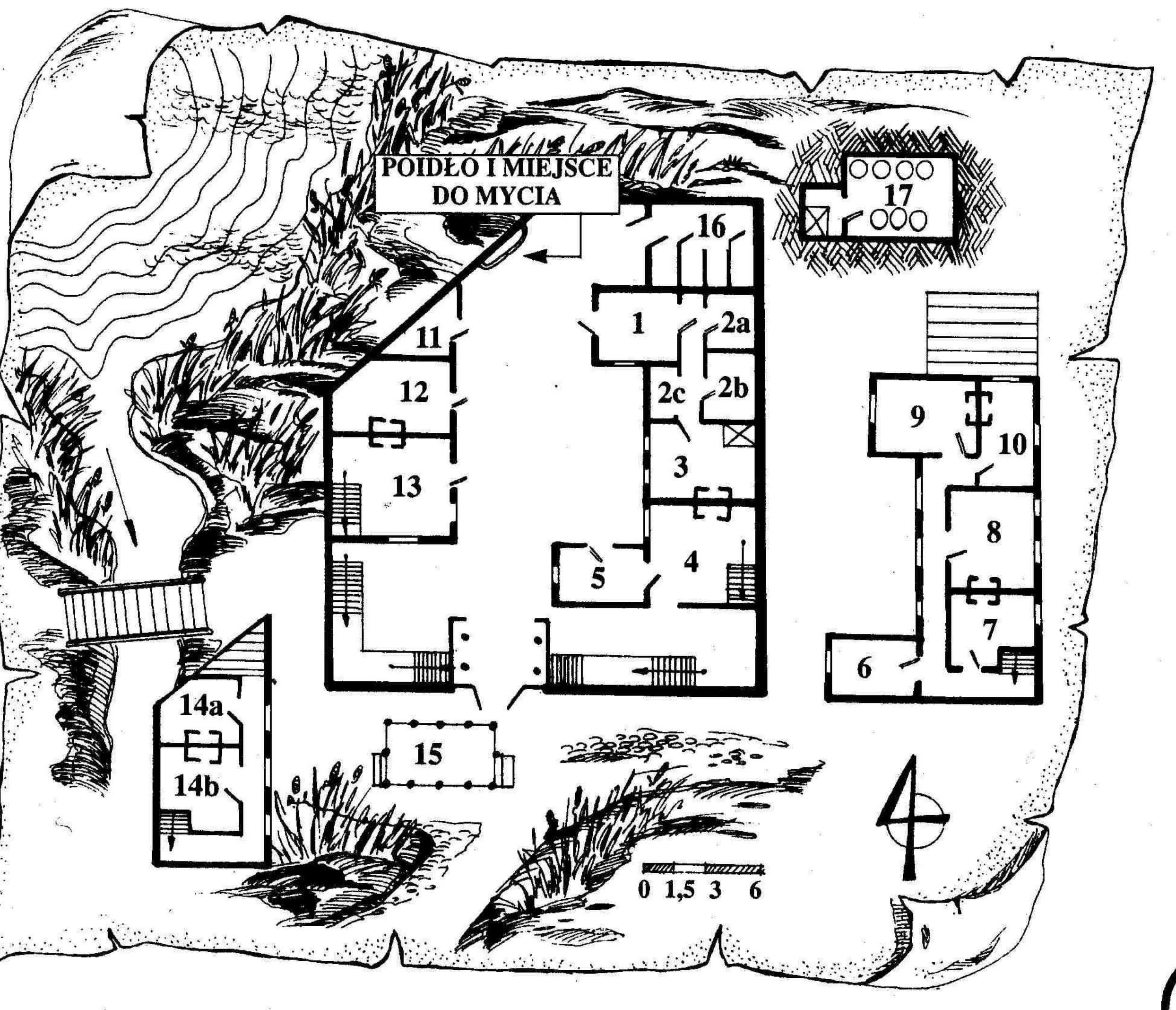
13 MAŁY HAL – spełnia takie same funkcje jak główny hal, lecz korzystają z niego podróżni mieszkający w gościnnej części faktorii.

14 (a b) POKOJE SYPIALNE – korzystają z nich przebywający w Ostatniej Faktorii podróżni. Każdy z pokoi mieści 8 osób.

15 STRAŻNICA – podest nad bramą, na którym zawsze stoi wartownik. Na strażnicy znajduje się dzwon, który służy do alarmowania w razie niebezpieczeństwa.

16 STAJNIE – faktoria posiada dwa konie i jucznego kuca. Ponadto przebywają tam teraz dwa konie i muł należące do eskortujących gobelin.

17 PIWNICA – klapa w podłodze kuchni prowadzi do niewielkiego pomieszczenia, z którego przechodzi się do piwnicy. Zmagazynowano tu wino, piwo oraz żywność, którą trzeba przechowywać w niskiej temperaturze (np. mięso).



STALI MIESZKAŃCY FAKTORII

Obecnie w faktorii mieszka 7 osób.

GOLLO HALANES – halfling, kucharz

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
2	34	44	2	4	8	31	1	43	21	30	35	49	32

UMIEJĘTNOŚCI: *cichy chód na wsi, gotowanie, leczenie ran, rozpoznawanie roślin, specjalna broń – proca, zielarstwo*

RZEDMIOTY: kaftan skórzany (0/1 PP korpus), nóż, fajka i kapciuch z tytoniem, krótki miecz, proca z amunicją, nóż, klucz do magazynu z żywnością

Gallo od urodzenia nie przejawiał cech typowych dla przedstawicieli swej rasy – oprócz olbrzymiego apetytu rzecz jasna. Niespokojny i żądny nowych wrażeń młodzieniec, opuścił rodzinną wioskę i jako kucharz przemierzył całe Imperium. Swój pobyt w faktorii traktuje jako kolejną przygodę. Ma 120 cm wzrostu i bardzo pękaty brzuch. Niemalże cały czas coś je – nawet podczas rozmowy. Zajmuje się tylko gotowaniem, nie pełni obowiązków strażnika. Podczas walki najchętniej używa procy, raczej nie walczy wręcz.

KHERIM VARVARD – gnom, kowal

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	40	19	5	3	8	51	1	49	38	32	38	51	25

UMIEJĘTNOŚCI: *bardzo silny, kamieniarstwo, kowalstwo, metalurgia, specjalna broń – dwuręczna*

PRZEDMIOTY: kaftan skórzany (0/1 PP korpus), fartuch kowalski (tylko w pracy), nóż, młot dworęczny

Kherim całe swoje życie spędził jako kowal. Początkowo mieszkał w Nuln, lecz nie wiodło mu się tam najlepiej. Wielokrotnie zatrudniany przez Gildię Kupiecką do pracy w różnych faktoriach. Nigdzie nie zagrzał miejsca dłużej niż 2 lata. Mierzy 101 cm wzrostu. Ma zmiażdżony mały palec u lewej ręki (wypadek z początków jego kariery). Większość czasu spędza w kuźni. Jest bardzo roztargniony – często zostawia drzwi otwarte.

GHERD GEMENBON – krasnolud, traper

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	51	30	4	4	9	30	1	30	52	31	56	43	16

UMIEJĘTNOŚCI: *cichy chód na wsi, górnictwo, rozpoznawanie roślin, tropienie, ukrywanie się na wsi, wyczucie kierunku, wykrywanie pułapek, zastawianie pułapek*

PRZEDMIOTY: topór, nóż, kusza i 20 bełtów, fajka i kapciuch z tytoniem, kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ręce), futrzana czapka

Gherd całe swoje życie spędził w górach – zna je bardzo dobrze. W faktorii pracuje od 10 lat. Nigdy nie był w Martwym Lesie. Uważa to miejsce za przeklęte. Ma 118 cm wzrostu, jest dobrze zbudowany, zawsze nosi swe ulubione traperskie ubranie. Z niecierpliwością czeka, aż będzie mógł wyruszyć w góry. Zawsze wieczorem pali fajkę przy kominku (jeśli nie stoi na straży), a poproszony, po krótkim krygowaniu, opowiada historie o swych wyprawach.

RETHARD – krasnolud, najemnik

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	55	35	5	5	9	35	2	19	66	32	60	40	14

UMIEJĘTNOŚCI: *bardzo wytrzymały, górnictwo, metalurgia, oburęczność, ogłuszenie, rozbrojenie, sekretny język – bitewny, silny cios, uniki*

PRZEDMIOTY: dwa topory, kaftan kolczy (1 PP korpus), kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ręce), nóż

Usunięty z wojska za niesubordynację. Podpisał kontrakt z Gildią w nadziei, że będzie mógł przeżyć niebezpieczne przygody. Normalna krasnoludzka nienawiść do goblinoidalnych jest u niego posunięta do granic patologii. Ulubione zajęcia Retharda – ostrzenie toporów i ubliżanie elfom. Mierzy 113 cm, jest strasznym brudasem, nie znosi wody, w jego brodzie można odnaleźć ślady posiłków sprzed trzech dni.

OSWALD PIAGO – człowiek, myśliwy

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	32	45	4	3	7	47	1	32	28	31	29	33	26

UMIEJĘTNOŚCI: *astronomia, cichy chód na wsi, doskonały słuch, łowiectwo, sekretny język rangerów, sekretne znaki drwali, tropienie, ukrywanie się na wsi, wykrywanie pułapek, zastawianie pułapek*

PRZEDMIOTY: miecz, nóż, łuk i 25 strzał, kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ręce), futrzana czapka (z doszytymi na szczęście zajęczymi łapkami)

Podobnie jak gnom współpracuje z różnymi faktoriami. Jest bardzo zarozumiały, lubi popisywać się strzelaniem z łuku. Opowiada niestworzone historie o swoich wyczynach (nawet nie proszony). Ma 176 cm wzrostu, krótko przycięte, blond włosy. Zaopatruje faktorię w dziczyznę. Do martwego lasu ma taki sam stosunek jak Gherd.

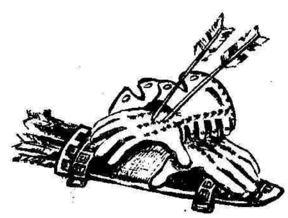
MARTIN OBLER – człowiek, drwal

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	47	34	6	4	8	48	1	59	42	30	37	40	24

UMIEJĘTNOŚCI: *bardzo silny, cichy chód na wsi, powożenie, rozpoznawanie roślin, sekretne znaki drwali, sekretny język rangerów, specjalna broń – dwuręczna, stolarstwo, szkutnictwo, tropienie, ukrywanie się na wsi, wyczucie kierunku, wykrywanie pułapek, zastawianie pułapek*

PRZEDMIOTY: topór dwuręczny, nóż, kaftan skórzany (0/1 PP korpus)

Zjeździł prawie całe Imperium. Był stolarzem w Altdorfie, szkutnikiem w Marienburgu, drwalem nad rzeką Reik. W faktorii pełni rolę „złotej rączki". Dużo wie, lecz nie jest zbyt skłonny do opowieści. Większość czasu spędza w swoim warsztacie lub wykonując naprawy na terenie faktorii. Jedyną osobą, dla której jest skłonny zrobić wszystko jest kucharz (w zamian za kolejną dokładkę). Ma 201 cm wzrostu, krótkie, rude włosy i brodę w takim samym kolorze.



KURT WILDORF – człowiek, kupiec

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	34	49	3	5	9	51	1	36	62	36	60	31	57

UMIEJĘTNOŚCI: *czytanie/pisanie, gadanina, jeździectwo, monetoznastwo, muzykalność – róg, opieka nad zwierzętami, powożenie, prawo, sekretny język Gildii, specjalna broń – palna, szacowanie, szybki refleks, targowanie się, wykrywanie magii, znajomość języka obcego – bretoński*

PRZEDMIOTY: traperskie ubranie dobrej jakości, kaftan skórzany (0/1 PP korpus), miecz, sztylet, komplet kluczy, róg

(pamiątka z czasów, kiedy był woźnicą), pierścień (warty 30 ZK, zwiększa CP właściciela o +20%), pistolet, woreczek z kulami i prochem (10 ładunków)

Najstarszy, po Gherdzie, mieszkaniec faktorii (7 lat). Jest poważany przez wszystkich jej mieszkańców (nawet bez pierścienia – robił takie eksperymenty). Mimo surowych warunków zawsze wygląda dostojnie. Jako woźnica i handlarz dobrze poznał Imperium i tajniki obrotu towarami. Ma 180 cm wzrostu, krótkie czarne włosy i wąsy. Dba o swój wygląd.

OBOWIĄZKI MIESZKAŃCÓW FAKTORII

Przez cały czas na warcie stoi jeden strażnik (tylko halfling jest zwolniony z tego obowiązku), który zmienia się co 8 godzin. Poza tym, każdy zajmuje się swoimi sprawami (kucharz siedzi w kuchni, kowal w kuźni itp.). Ze względu na dużą liczbę obcych osób na terenie faktorii jej mieszkańcy starają się obserwować ważniejsze punkty (wejście do kantoru, wejście na górę do pokoi mieszkalnych itp.). Na codzień długą broń nosi przy sobie tylko wartownik. Pozostali mają noże lub sztylety.



GOŚCIE FAKTORII

ESKORTA GOBELINU

Czterej mężczyźni mieszkają w pokoju **14a**. Dzień i noc pilnują średniej wielkości skrzyni okutej żelazem i zamkniętej na dwa zamki. W ogóle nie chcą rozmawiać na temat zawartości kufra (użyją siły, aby odstraszyć natrętów). Przyjechali dwa dni temu i, jak twierdzą, pozostaną tu jakiś czas. Przy skrzyni zawsze czuwa dwóch strażników w pełnym rynsztunku.

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	45	31	4	3	8	41	2	30	31	27	32	33	29

UMIEJĘTNOŚCI: *bijatyka, ogłuszenie, rozbrojenie, silny cios, specjalna broń – uliczna, specjalna broń – palna, tropienie*

PRZEDMIOTY: miecz, kaftan kolczy (1 PP korpus), sztylet, dwa pistolety, proch i amunicja na 5 strzałów do każdego z nich, mieszek (74ZK/47ss/26mp). Ponadto jeden z nich, wyglądający na dowódcę, ma ciężki klucz otwierający zamek w skrzyni – ale tylko jeden!

NAJEMNICY – dwa krasnoludy

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	51	25	5	4	9	35	2	21	59	29	52	49	21

UMIEJĘTNOŚCI: *ogłuszenie, sekretny język bitewny, uniki*

PRZEDMIOTY: topór, tarcza, koszulka kolcza (1 PP korpus/ręce), nóż, mieszek (14ZK/12ss/45mp)

RABUSIE – ukrywają się na terenie faktorii, podając się za pod różnych. Są to herszt banitów i złodziej (patrz charakterystyki poniżej).Ustalonej nocy wprowadzą w życie swój plan. Złodziej zakradnie się do kuźni i wznieci pożar. Korzystając z zamieszania, pozostali banici dostaną się do środka i porwą gobelin.

HERSZT BANITÓW

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	53	37	4	6	10	53	3	41	62	38	41	32	33

UMIEJĘTNOŚCI: jak banita, dodatkowo *rozpoznawanie roślin, sekretny język złodziei, tropienie*

PRZEDMIOTY: miecz (magiczny +1 do zadawanych ran), kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ręce), sztylet, mieszek (6zk/13ss/34mp)

ZŁODZIEJ WŁAMYWACZ

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	38	30	3	3	7	35	1	45	28	32	30	35	41

UMIEJĘTNOŚCI: *cichy chód na wsi i w mieście, otwieranie zamków, sekretny język złodziei, sekretne znaki złodziei, szacowanie, unikanie pułapek, ukrywanie się na wsi i w mieście, wspinaczka*

PRZEDMIOTY: kaftan skórzany (0/1 PP korpus), 3 sztylety, krótki miecz, 10 wytrychów, mieszek (5zk/23ss/46mp)

BANICI (pięciu)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	42	35	3	4	8	38	2	31	28	28	34	30	25

UMIEJĘTNOŚCI: *cichy chód na wsi, opieka nad zwierzętami, ogłuszenie, rozbrojenie, sekretny język – bitewny, silny cios, ukrywanie się na wsi, wspinaczka, wykrywanie pułapek, zastawianie pułapek*

PRZEDMIOTY: miecz, nóż kaftan skórzany (0/1 PP korpus), 10 m liny, mieszek (9zk/18ss/33mp)

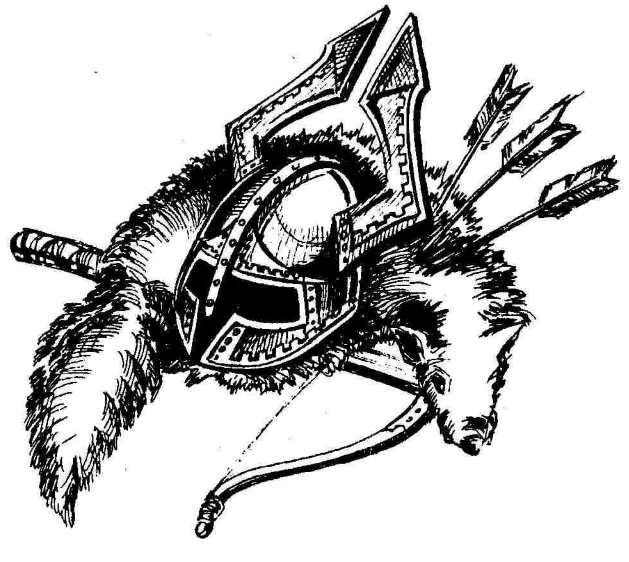
MYŚLIWI

W faktorii przebywają myśliwi. Określ ich liczbę tak, aby pokoje gościnne były zapełnione (ma być w sumie szesnastu bohaterów, mężczyzn eskortujących gobelin, rabusiów i myśliwych.

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	35	45	4	3	8	35	1	28	31	25	35	37	20

UMIEJĘTNOŚCI: *cichy chód na wsi, łowiectwo, rozpoznawanie roślin, sekretny język – rangerów, sekretne znaki – drwali, tropienie, ukrywanie się na wsi, wyczucie kierunku*

PRZEDMIOTY: łuk i strzały, miecz, nóż, kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ręce), mieszek (50+1k50ZK/56ss/23mp)



FAŁSZYWY APTEKARZ

Wieczorem, tuż przed nocą wybraną przez banitów, do faktorii przybywa podróżny, prowadzący jucznego muła. Podaje się za wędrownego aptekarza, który jedzie do Bretonii. W rzeczywistości jest to Vitold Bergenhoff, szukający pasa (patrz niżej). Zostaje zakwaterowany w składziku (z braku miejsc). Vitold udaje naiwnego podróżnika, wierzącego w swoje szczęście i nie bojącego się opowieści o niebezpieczeństwach związanych z górami. Bardzo chętnie sprzeda któryś ze swych specyfików. Postanawia zatrzymać się w Ostatniej Faktorii na kilka dni, aby zebrać siły na górską przeprawę (w istocie będzie wyczekiwał na dogodny moment, aby uderzyć). Tuż po przybyciu Vitold stara się nawiązać przyjazne kontakty z osobami przebywającymi obecnie w Ostatniej Przystani (nie wyłączając bohaterów). Szczególnie miło rozmawia z mieszkańcami, chcąc ustalić, gdzie leżał poszukiwacz skarbów podczas swego pobytu w tym miejscu. Nekromanta potrafi być miły, jeśli chce i z pewnością uzyska potrzebne informacje (najszybciej od najbardziej gadatliwego – może to być temat kolejnej bohaterskiej opowieści). Jego postępowanie opisane jest w dalszej części tekstu.

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	28	29	3	4	9	50	1	31	36	49	47	55	38

UMIEJĘTNOŚCI: *astronomia, czytanie/pisanie, język magiczny i magiczny – nekromantyczny, medytacja, rozpoznawanie ożywieńców, rzucanie czarów (magia prosta i nekromantyczna poziomy 1 i 2), sekretny język – klasyczny, szósty zmysł, teologia, wiedza o magicznych pergaminach, wróżenie*

PUNKTY MAGII: 28 znanych czarów

MAGIA PROSTA: *Magiczny płomień, Magiczny zamek, Otwieranie, Sen*

NEKRO 1: *Przywołanie szkieletów, Przywołanie szkieletu – bohatera, Zniszczenie ożywieńca*

NEKRO 2: *Rozszerzona kontrola*

UWAGA: przy każdym rzucaniu czaru istnieje 10% szansa, że coś pójdzie nie tak. Wynik 01 – 03 oznacza kompletne niepowodzenie, wynik 04 – 10 oznacza złe zadziałanie czaru (np. szkielety nie będą słuchać Vitolda).

PRZEDMIOTY: ubranie podróżne, komponenty do rzucania czarów, sztylet (magiczny – każdy atak jest zatruty. Ofiara umiera po nieudanym teście Wytrzymałości), mieszek (41zk/27ss/13mp), symbol Khaina (dobrze ukryty pod ubraniem), ekwipunek podróżny, juczny muł z dwoma skrzynkami (zamkniętymi na klucz), klucze do skrzyń. Zawartość pierwszej skrzyni – flakoniki i pudełeczka z miksturami i maściami (bez żadnych właściwości leczniczych), 20 dawek środka nasennego, 12 dawek środka powodującego wymioty, 9 dawek środka paraliżującego. Zawartość drugiej skrzyni – skrzynia jest wyłożona sianem, w jej wnętrzu znajduje się 7 czaszek. Wszystkie są zaklęte i przygotowane do rzucenia czaru przyzywającego.



3. CO DZIAŁO SIĘ PRZEDTEM

CENNY ŁADUNEK

W całym Starym Świecie (a przynajmniej na jego cywilizowanych obszarach) bardzo ceni się sztukę. W dużych miastach często można natrafić na kolekcjonerów, którzy poświęcają swój czas i pieniądze na gromadzenie unikalnych dzieł. Niedawno w Nuln odbyła się aukcja, na której doszło do zaciętej walki pomiędzy dwoma znanymi kolekcjonerami. Jej przedmiotem był gobelin, wykonany w dawnych czasach przez elfy. W jej wyniku zwyciężył możnowładca bretoński Trevor D'Orville. Nie chcąc, aby jego nowy nabytek wpadł w niepowołane ręce, postanowił przewieźć gobelin do swej posiadłości mało uczęszczanym szlakiem z Nuln. Czterech ludzi pojechało do faktorii Ostatnia Przystań (leżącej przy szlaku) i czekało na swych towarzyszy, którzy od strony bretońskiej mieli sprawdzić przejezdność drogi. Eskorta czeka już drugi dzień...

Tymczasem wściekły konkurent, nie mogąc się pogodzić z utratą cennego eksponatu, wynajął grupę zbirów, aby ukradli gobelin. Rabusie zadbali, aby druga część eskorty nigdy nie dotarła do faktorii, a następnie ułożyli plan skradzenia gobelinu. Dwóch banitów dostało się na teren faktorii, udając myśliwych. Chcą oni w nocy podłożyć ogień, aby w ten sposób wywołać zamieszanie. Reszta bandy czeka na umówiony sygnał, aby ruszyć do ataku.



W KAŻDEJ LEGENDZIE TKWI ZIARNO PRAWDY

Stary Świat pełen jest legend i opowieści z dawnych czasów. Jedna z nich opowiada o wojowniku, który, zdobywszy olbrzymi majątek, wybudował po bretońskiej stronie Gór Szarych swoją siedzibę. Rządził okrutnie i krwawo – niektórzy mówią nawet, że był sługą jednego z bogów Chaosu. Kiedy zmarł, został pochowany w podziemiach, a jego posiadłość rozsypała się w gruzy. Legenda głosi, że w jego grobowcu złożono wiele kosztowności wraz z jego bogato zdobionym pasem, który ponoć zapewniał mu łączność ze światem złych mocy. Znęcony tymi opowieściami niejaki Wolfgang Bachaus spędził długie lata na poszukiwaniu legendarnego zamku. Po licznych niebezpieczeństwach osiągnął w końcu swój cel – zdobył pas i cenne klejnoty. Zaczęła go jednak nękać dziwna choroba, która wycieńczyła go podczas przeprawy przez góry. Kiedy dotarł do Ostatniej Przystani był ledwo żywy. Umieszczono go w gościnnym pokoju (z powodu jego stanu oraz dużej liczby osób w faktorii). Doraźne leczenie nie skutkowało i postanowiono przewieźć chorego do Nuln. Obawiając się o swe skarby, Wolfgang (doskonale wiedział, co się dzieje w szpitalach) postanowił ukryć je w faktorii, a potem po nie wrócić. Wolfgang zmarł po drodze, a jego skarb pozostał w skrytce pod parapetem okiennym. Pas jest wykonany z miękko wyprawionej skóry. Naszyto na niego złote i srebrne blaszki o dziwnych kształtach. Oprócz tego w pas wkomponowano trzy klejnoty. W klamrze jest umieszczony rubin, który miał wpisany czar *Wir Chaosi* (jego dokładny opis znajduje się w **Księdze Wiedzy Tajemnej**). Dzięki temu klejnotowi władca komunikować się z siłami Chaosu i podtrzymywać swą potęgę. Kiedy moc klejnotu wyczerpała się, władza wojownik Chaosu upadła (ani Wolfgang, ani Vitold nie zdają sobie z tego sprawy). Pozostałe dwa kamienie to kompletnie przezroczyste diamenty, umieszczone po bokach klamry. Cały pas jest warty 500 zk, ale nikt poza Altdorfem go nie kupi – jest zbyt dziwny i posiada wartość tylko dla prywatnego kolekcjonera.

Vitold Bergoenhoff został znaleziony jako niemowlę na ulicach Nuln. Oddano go na wychowanie do świątyni Moora w tym mieście. Naturalnym biegiem rzeczy został przyjęty w poczet nowicjuszy. We właściwym czasie i bez większych trudności awansował w hierarchii zakonnej. Jednak stałe obcowanie ze śmiercią i doświadczenia zebrane podczas życia na ulicy odcisnęły piętno na jego umyśle. Doszedł do przekonania, że to Khain, Pan Krwi, powinien być umieszczony w panteonie bogów. Za tę herezję został usunięty z zakonu (cudem uchodząc z życiem) i zaczął pędzić życie wyrzutka. Pałał żądzą zemsty i poszukiwał możliwości

odwetu na klasztorze w Nuln. Długie lata zajęło mu poznanie i opanowanie pradawnych umiejętności związanych z magią zmarłych. Wtedy przypomniał sobie o pewnej ceremonii pogrzebowej, w której uczestniczył będąc klerykiem. Chowano podróżnego odnalezionego w Górach Szarych, który cierpiał na dziwną chorobę i zmarł w drodze do Nuln. Wśród jego przedmiotów znaleziono sakwę, a w jej podwójnym dnie – pergamin. Opisano na nim pas mocy, który według legendy miał nosić władca, związany z siłami Chaosu. Na kartce (pochodzącej z księgi z legendami) ręcznie naniesiono uwagi, dotyczące prawdziwego wyglądu pasa. Vitold domyślił się, że pas trafił w ręce podróżnego, a skoro nie znaleziono go przy nim, to znaczy, że musi być ukryty w miejscu ostatniego pobytu – faktorii Ostatnia Przystań. Zrobiwszy krótki rekonesans, Vitold postanowił zrobić małe zamieszanie i zdobyć pas. Sądził, że przy jego pomocy zdobędzie potęgę, umożliwiającą dokonanie zemsty na klasztorze. Wyruszył więc do Ostatniej Przystani...

4.WSZYSTKO SIĘ KOMPLIKUJE

Poniżej przedstawiono wydarzenia tej nocy, którą banici wybrali na napad. Około godziny dziesiątej trzydzieści (ponieważ jest wczesna wiosna zmrok zapada około piątej) jeden z banitów wymyka się z pokoju i idzie do kuźni. Tam podkłada ogień. Kiedy ogień zostaje dostrzeżony, w faktorii wybucha panika. Płomienie szybko rozprzestrzeniają się, pochłaniając drewno w warsztacie stolarskim. Z powodu ewidentnego zagrożenia eskorta gobelinu natychmiast wynosi cenny ładunek na dziedziniec. Dwóch ze strażników zaczyna pomagać przy gaszeniu. W tym momencie następuje atak. Zamieszanie budzi Vitolda, który postanawia wykorzystać je dla swoich własnych celów. Kiedy wszyscy zajęci są walką z żywiołem, znosi skrzynię z czaszkami i w halu przywołuje szkielety. W tym samym czasie do akcji wkraczają banici. Dostają się oni do faktorii po dachu stajni, wypędzają konie na dziedziniec i atakują pilnujących gobelinu oraz gaszących pożar. Po chwili na dziedzińcu pojawiają się szkielety, wprowadzając jeszcze większe zamieszanie i atakując każdego. W tym czasie Vitold podąża do pokoju, gdzie leżał Wolfgang (zna jego lokalizację) i zaczyna poszukiwania pasa.

EFEKTY WALKI

Należy założyć, że zarówno banitom, jak i Vitoldowi udało się zrealizować swoje plany. Jaki przebieg będzie miała walka dla bohaterów zależy tylko od MG. Vitoldowi i trzem banitom (hersztowi i dwóm dowolnie wybranym jego kompanom) udaje się zbiec ze skrzynką. Fałszywy aptekarz ucieka na północny – wschód. Banici wiozący gobelin na kucu, jadą szlakiem do Bretonii (trasę ucieczki pokazuje mapa). Jeżeli chodzi o pozostałych bohaterów niezależnych, powinien przeżyć dowódca ochroniarzy, trzech lub czterech myśliwych i tyle samo mieszkańców faktorii. Jeżeli chodzi o Vitolda, bez trudu można odszukać skutki włamania (wyważone drzwi, zerwany parapet). Jeśli bohaterowie zdecydują się podjąć ten wątek, dalsza decyzja jak go poprowadzić należy do MG. Nekromanta będzie uciekał w stronę Altdorfu, aby przeczekać zamieszanie i poznać właściwości pasa (ku swemu rozczarowaniu). Nie zrezygnuje ze snucia planów, jak zemścić się na świątyni w Nuln. Dowódca eskorty gobelinu podejmie pościg za banitami (lecz dopiero rano – boi się stracić trop w nocy). Zaproponuje 15 koron każdemu, kto zgodzi się wyruszyć z nim w góry (ale dopiero po odzyskaniu skrzynki – nikt nie powinien dowiedzieć się co zawiera). Bez wątpienia zgodzi się dwóch myśliwych. Scenariusz zakłada, że do pościgu przyłączą się również bohaterowie. UWAGA: należy upewnić się, że grupa nie zabiera ze sobą żadnego ekwipunku do wspinaczki (maksymalna ilość liny to 20 m). Jest to **bardzo** istotne dla dalszego przebiegu przygody.

POŚCIG

Pierwszym problemem, jaki musi rozwiązać rankiem drużyna jest złapanie koni, które uciekły podczas nocnego zamieszania. Zajmie to 2+1k3 godzin. Czas poszukiwań należy zmniejszyć o godzinę, jeżeli chociaż jedna postać wśród poszukujących posiada umiejętność *tropienie*, oraz o kolejną godzinę, jeżeli jeden z poszukujących posiada umiejętność *posłuch u zwierząt*. Operacja ta powinna zakończyć się około dziesiątej rano i o tej godzinie pościg może wyruszyć.

Banici uciekający z gobelinem poruszają się w następującym tempie: w noc napadu na faktorię będą jechać od jedenastej w nocy do trzeciej rano. Wtedy zatrzymają się na krótki nocleg, aby o siódmej rano wyruszyć ponownie. Każdego dnia będą jechać z prędkością pięciu kilometrów na godzinę od siódmej rano do szóstej wieczorem z godzinnym postojem w okolicach godziny pierwszej. Miejsca postojów i noclegów pokazuje mapa.

Biorąc pod uwagę trudny teren i konieczność poszukiwania śladów, pościg może posuwać się z maksymalną prędkością czterech kilometrów na godzinę. Dowódca grupy pościgowej (ochroniarz, który pozostał przy życiu) zarządza wymarsz o szóstej rano, a podróż pozwala zakończyć o szóstej wieczór, kiedy jest już niemal kompletnie ciemno. W ciągu dnia grupa zatrzymuje się na jeden popas, który trwa od pół do najdłużej jednej godziny.

Uciekający są bardzo pewni, że nikt nie będzie ich ścigał, a jeśli nawet, to pogoń wyruszy na tyle późno, że nie zdoła ich dopaść. Nie trudzą się zbytnio, aby zacierać ślady, są one dość widoczne – pod warunkiem, że droga nie biegnie akurat po skalistym podłożu.



NIESPODZIANKI PODCZAS DROGI

Drugiego dnia pościgu drużyna dojeżdża do niewielkiego mostu przerzuconego nad rwącym, górskim potokiem. Po drugiej stronie strumienia widać ślady popasu (test **Inicjatywy**, *bystry wzrok* +10%). Przyjrzyjmy się jednak mostkowi. Wygląda on na zaniedbany i dość chybotliwy. Postać z umiejętnością *inżynieria* po udanym teście Inteligencji bez trudu stwierdzi, że nadmierne obciążenie mostu może być bardzo ryzykowne. Jeśli ktoś zadeklaruje dokładne oględziny mostu, łatwo dostrzeże, że przęsła zostały podcięte i most grozi zawaleniem nawet pod niewielkim obciążeniem. Obecnie Wytrzymałość konstrukcji wynosi 5. Jednorazowo na moście może przebywać tylko jedna osoba i wierzchowiec (wtedy testuje się Wytrzymałość mostu – test nieudany oznacza zarwanie się przejścia). Dodatkowo należy uwzględnić następujące modyfikatory:



- +1 jeśli postać zadeklaruje, że porusza się wolno;
- -1 za każdego ponadplanowego przechodnia na moście;
- -2 za każdego ponadplanowego konia;
- -3 jeżeli bohater zadeklaruje, że porusza się w szybkim tempie.

Jeżeli most się zarwie... Istnieje 10% szans na to, że ocaleje koń, który wpadł do rwącego potoku. Jeśli chodzi o bohaterów, w każdej rundzie muszą oni wykonać test ryzyka (*pływanie* +10%). Udany test oznacza, że bohater utrzymał się na powierzchni wody, nieudany – że powoli tonie. Jeżeli postać znajduje się na powierzchni, należy wykonać test na zręczność, aby sprawdzić, czy tonący zdołał się czegoś chwycić. Umiejętności *pływanie* i *wiedza o rzekach* pozwalają łatwiej utrzymać się na powierzchni wody – każda z nich daje +10% modyfikator (kumulatywnie). Nieudany test oznacza, że postać płynie dalej. Jeżeli bohater pozostaje przez trzy rundy pod wodą (trzy nieudane testy *ryzyka*), oznacza to, że utonął. Brzegi strumienia są bardzo strome, tak więc „kąpiący się" mogą liczyć tylko na siebie.

Jeżeli most zostanie zerwany, reszta grupy musi przeprawić się wpław. Należy sprawdzić sukces przeprawy testem *Inicjatywy*. Należy przetestować także konie (*tresura* i *posłuch u zwierząt* +10% kumulatywnie).

Ponadto raz dziennie istnieje 50% szans na spotkanie 1k3 dzikich zwierząt, które opuściły swe zimowe kryjówki. Liczbę i rodzaj spotkań należy ustalić na początku każdego dnia i przeprowadzić je w dowolnie wybranym momencie.

1-3 NIEDŹWIEDŹ

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	33	0	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

4 SAMOTNA NIEDŹWIEDZICA

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	39	0	5	4	15	30	2	-	30	15	30	35	-

5-8 3+2k3 WILKÓW

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
9	33	0	2	2	5	30	1	-	10	10	14	14	-

9-10 WĄŻ SKALNY

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	33	0	3	3	11	60	1	-	24	6	43	43	-

Cechy specjalne i zasady dodatkowe – patrz **Bestiariusz.**

NOCNA NARADA

Kiedy poszukiwacze zatrzymają się na nocleg po drugim dniu pościgu, dowódca zwoła naradę, aby ustalić plan dalszych działań. „Jak na razie nie przybliżyliśmy się do tych zbirów ani na krok. Jeżeli nic się nie wydarzy, to w ogóle możemy ich nie dogonić. Czy macie jakiś pomsł?" Po chwili milczenia odzywa się jeden z myśliwych: „Dość dobrze znam te okolice. Zbliżamy się do pasma, które nazywają Wilczą Szczęką. Nazwa bierze się stąd, że jego ostre szczyty przypominają wilcze kły. Trakt objeżdża to pasmo – zajmuje to około trzech dni. Ale istnieje skrót. Nazywa się Orla Ścieżka, bo kiedyś w tych okolicach żyło dużo ptaków. Chodziłem tam swego czas, aby na nie polować. Jeśli pójdziemy tą ścieżką, to możemy nadrobić opóźnienie. Jest tylko jeden problem – nie przejdą tamtędy konie, nie ma najmniejszych szans."

Ochroniarz bez wahania decyduje się poświęcić konie. Jeżeli ktoś wyrazi słowo sprzeciwu, odpowiedź jest jedna – „Możesz nie jechać". Zapada decyzja, aby następnego dnia skręcić z głównego szlaku w kierunku Ścieżki Orłów.

SPOTKANIE W LESIE

Po około dwóch godzinach jazdy od momentu wyruszenia, przewodnik skręca w lewo. „Za trzy godziny będziemy musieli zostawić konie i dalej ruszyć pieszo".

Po upływie mniej więcej tego czasu, kiedy oczekiwane miejsce jest coraz bliżej, z kępy krzaków słychać donośny głos: „Zatrzymajcie się dokładnie w tym miejscu, w którym stoicie i nie wykonujcie żadnych ruchów. W przeciwnym wypadku będę musiał was zastrzelić". Następnie ten sam głos powtórzy to samo w języku bretońskim (Mistrzu Gry – wykaż się swoją znajomością francuskiego!). Jeżeli ktoś nie posłucha wezwania, tajemnicza osoba strzeli. Jeśli zaś wszyscy będą wypełniać polecenia – padną kolejne pytania: „Kim jesteście i czego tu szukacie?!" Dopiero kiedy wszyscy się przedstawią, a ochroniarz wyjaśni, kogo ściga ekspedycja, tajemnicza postać ujawni się.

FRIDRICH GRINNENBERG – ex żak, bakałarz

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	41	45	3	4	7	45	1	37	30	68	36	62	43

UMIEJĘTNOŚCI: *astronomia, bystry wzrok, cichy chód na wsi, czytanie/pisanie (staroświatowy i bretoński), kartografia, opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, rozpoznawanie roślin, sekretny język – klasyczny, tresura, ukrywanie się na wsi, wspinaczka, zielarstwo, znajomość języka obcego – bretoński*

PRZEDMIOTY: juczny muł, sakwy, żywność na dwa tygodnie (dla siebie i zwierząt), ekwipunek obozowy (namiot, koce itp), luneta, przybory do pisania, notatniki, miecz, łuk typowy i 30 strzał w kołczanie, kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ręce), szarozielony płaszcz (jest magiczny – przy testach ukrycia dodaje właścicielowi modyfikator +20%).

Grinnenberg jest wysokim człowiekiem, średniej budowy ciała. Nie nosi brody ani wąsów, a jego ciemne włosy są krótko ostrzyżone. Ciemnopiwne oczy patrzą spokojnie i zdecydowanie. Jest ubrany w traperskie ubranie dobrej jakości, ramiona okrywa mu płaszcz, w kórym niemalże zlewa się z otoczeniem. Zwykle tuż obok Fridricha znajduje się olbrzymi pies.

ZBIR – PIES BOJOWY

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
7	51	0	3	4	9	40	1	-	43	24	43	43	-

Grinnenberg jest profesorem nauk przyrodniczych na Uniwersytecie w Altdorfie i honorowym członkiem Rady Naukowej Uniwersytetu w Paravonie. Całe swoje naukowe życie spędził, prowadząc badania nad fauną i florą Gór Szarych. Zawsze podróżuje sam (nie licząc Zbira). Jak do tej pory Taal ochrania go swą ręką, ponieważ profesor czynnie przeciwstawia się niszczeniu przyrody i zabijaniu zwierząt. Jego obecne badania dotyczą orłów żyjących w tej części gór. Kiedy Fridrich dowie się o celu wyprawy, kategorycznie zabroni bohaterom przejścia przez Ścieżkę Orłów. „Jest czas lęgu, ptakom nie można przeszkadzać. Nie ma mowy, nie pojdziecie tą drogą". Grinnenberg jest nieczuły na przekupstwo, nie daje się również zastraszyć. Tylko bohater, który wykona test Ogłady jest w stanie przekonać profesora. Podróżnicy muszą złożyć przysięgę, że nie będą niepokoić ptaków. Pozostaje oczywiście rozwiązanie siłowe, ale Taal broni swych ulubieńców...

Jeżeli postacie umiejętnie porozmawiają z przyrodnikiem, zgodzi się on odprowadzić ich konie do faktorii.

ORLA ŚCIEŻKA

Po spakowaniu ekwipunku bohaterowie powinni wyruszyć z obozu Fridricha około południa. Czeka ich przeprawa przez wyjątkowo trudny i niebezpieczny teren. Maksymalne tempo marszu wynosi dwa kilometry na godzinę. Ponadto w ciągu dnia konieczne są dwa, co najmniej godzinne, postoje. Podczas podróży można natrafić na dwa typy przeszkód terenowych:

- skalne ściany – wspinaczka na nie jest dość trudna. Każdy z bohaterów powinien zdać test ryzyka (posiadający umiejętność *wspinaczka* nie muszą wykonywać tego testu). Na drodze drużyny można postawić ściany o różnej skali trudności, wprowadzając odpowiednie modyfikatory – pozostawiam to MG;
- wąskie ścieżki – często droga wiedzie przez niezwykle wąskie percie, obok głebokich przepaści. Często skała jest wilgotna, co dodatkowo utrudnia ich pokonanie. Przechodząc przez taki fragment drogi, każdy z bohaterów powinien wykonać test Opanowania. Udany test oznacza, że postać nie ma trudności z pokonaniem niebezpiecznego miejsca. Po nieudanym teście bohater musi wykonać test Inicjatywy. Testu nieudany oznacza upadek w przepaść – chyba, że któryś z towarzyszy zdąży złapać i utrzymać niefortunnego wędrowca (udane testy Inicjatywy i Siły). Liczbę takich miejsc oraz ich trudność powinien ustalić MG.

ORŁY

Podczas wędrówki drużyna będzie przechodzić w pobliżu trzech orlich gniazd. Za każdym razem, gdy bohaterowie się zbliżą, zaniepokojone orły wzbiją się w powietrze i zaczną kołować nad ich głowami.

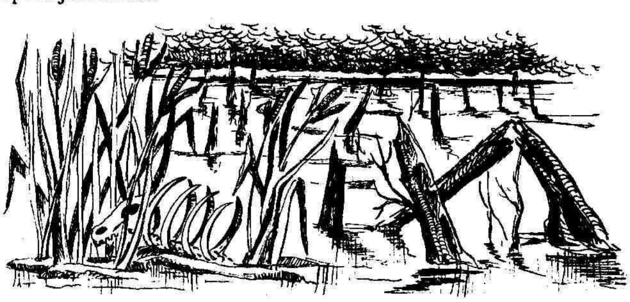
SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
2	67	0	3	4	17	50	2	-	43	29	43	43	-

Zasady specjalne – patrz **Bestiariusz**

Jeżeli bohaterowie nie wykonają żadnych wrogich gestów (krzyki, rzucanie kamieni, czy próba użycia broni), orły nie będą zachowywały się agresywnie. W przeciwnym wypadku natychmiast zaatakują (pamiętaj, że złamanie obietnicy danej profesorowi powinno zostać ukarane).

Noc wypadnie spędzić drużynie wśród górskich szczytów. Od Ciebie, Mistrzu Gry, zależy, czy będzie to skalna półka, czy też niewielka jaskinia (ciekawe, czy ktoś w niej mieszka?).

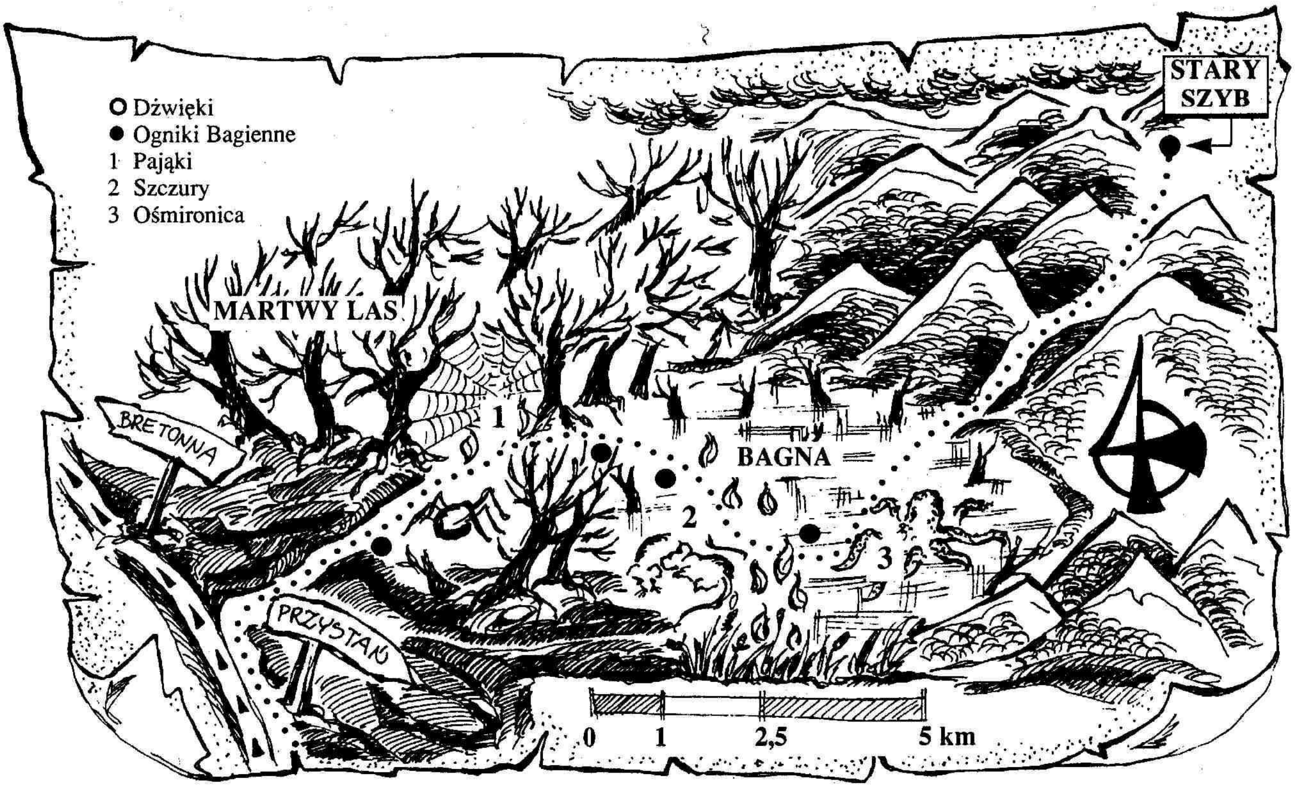
Drugiego dnia pod wieczór drużyna powinna dojść do traktu. Ślady na nim pozostawione mówią, że poszukiwani przeszli tędy około godziny temu. Ochroniarz rozkazuje rozbić obóz i rankiem schwytać złodziei. Rano wymarsz następuje wcześniej niż zwykle. Drużyna porusza się z maksymalną prędkością 4 kilometrów na godzinę (teren jest już łatwiejszy i nie ma konieczności intensywnego wpatrywania się w ślady). Mniej więcej po dwóch godzinach marszu okolica zaczyna się zmieniać. Las po prawej stronie drogi rzednie, nie słychać żadnych odgłosów życia puszczy. Z przodu, nad lasem unosi się mglisty opar. Po dalszych dwóch godzinach w stronę lasu skręca niewielka, ledwo widoczna dróżka. Na ziemi widać wyraźne ślady kopyt biegnące dalej po głównym szlaku. Dokładne przyjrzenie się (test Inicjatywy, *tropienie* +10%) tropom wykaże, że uciekinierzy zsiedli z koni i popędzili je dalej drogą, sami zaś ruszyli pieszo w stronę wymarłej puszczy. Ten trop jest starannie zamaskowany. Jeżeli bohaterowie dadzą się podejść i pójdą dalej traktem, po godzinie znajdą pasące się spokojnie konie.



MARTWY LAS

Nikt nie pamięta, od jakiego czasu to miejsce zaczęto traktować jako przeklęte. Może po prostu nikt nie chce tego pamiętać. Krążą legendy o duchach i zjawach, które porywają ludzi i męczą ich dusze. żaden z polujących w tym rejonie myśliwych nie zapuszcza się nigdy na ten obszar.

Tak naprawdę Martwy Las został stworzony sztucznie przez istotę, która nie życzy sobie towarzystwa innych (dla tej przygody nie jest istotne kto to i dlaczego tak uczyniła). Mutacje i zatruta woda zniszczyła lub całkowicie zmieniła rośliny i zwierzęta. Martwy



Las obejmuje obszar około 100 kilometrów kwadratowych puszczy. Drzewa pousychały. Nie słychać śpiewu ptaków. Ściółka zamieniła się w grząskie bagno. Zwierzęta uciekły, pozostały tylko ich wynaturzone formy. W całym lesie unosi się zapach stęchlizny. Opowieści przerażonych myśliwych po części są prawdziwe. W lesie nie żyje żaden normalny gatunek, woda nie nadaje się do picia. Nie można tu w żaden sposób zdobyć żywności – bohaterowie muszą liczyć tylko na swoje zapasy (ciekawe czy je mają).

Kiedy myśliwi dowiedzą się, że dalsza droga prowadzi do Martwego Lasu, żaden z nich nie zechce pójść dalej. „To miejsce jest przeklęte, nikt nie wchodzi tam z własnej woli. Chyba nie chcecie, aby demony wypiły waszą krew?" Nie da się ich w żaden sposób przekonać. Zapewne bohaterowie zadeklarują chęć dalszego uczestniczenia w pościgu. Po trzystu metrach trop uciekających staje się wyraźniejszy na wilgotnej ziemi. Banici, obciążeni ciężką skrzynką, nie poruszają się zbyt szybko. Podczas drogi przez las, drużyna napotyka mieszkańców tego osobliwego obszaru:

GIGANTYCZNE PAJĄKI (1k5)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

Pająki nie wyglądają tak jak zwykli przedstawiciele swego gatunku. Mają długie, jakby zasuszone odnóża, na ich chitynowych pancerzach pełno jast grzybowatych narośli. Są bardzo głodne i na pewno nie przegapią okazji do zdobycia przekąski. Wszystkie zasady specjalne z **Bestiariusza** zostają zachowane.

GIGANTYCZNE SZCZURY (5+1k5)

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
6	25	0	3	3	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Podobnie jak pająki, szczury są bardzo wygłodzone. Wyskakują z wody i rzucają się na bohaterów (należy sprawdzić czy nie zostali oni zaskoczeni). Sierść szczurów pokryta jest bagiennym szlamem, czuć od nich okropny fetor zgnilizny. Należy stosować wszystkie zasady specjalne. Z jednym wyjątkiem – szansa, że ugryzienie jest zakażone zwiększa się o 10%.

OŚMIORNICA BAGIENNA

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	33	0	6	6	12	60	8	-	66	2	66	66	-

Ośmiornica usłyszy każdy szelest i każde poruszenie na ścieżce. Choć ostatnio toczyła walkę, która nie skończyła się dla niej pomyślnie (z uciekającymi banitami) bez wahania zaatakuje. Jeśli jednak jej Żywotność spadnie poniżej 4, ośmiornica ucieknie w głąb bagna.

DRZEWIEC

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
2	59	20	5	5	24	10	3	27	60	70	89	89	8

Zasady specjalne:

- rozkład trafień w ciało drzewca: 01-10 pierwsza gałąź; 11-20 druga gałąź; 21-30 trzecia gałąź; 31-00 korpus-pień;
- atakuje trzy razy swymi konarami;
- gruba skóra drzewca daje mu 1PP na wszystkich lokacjach;
- drzewiec jest łatwopalny (zawsze zajmie się ogniem). Kiedy zacznie się palić, staje się *podatny na szaleństwo*;
- wzbudza strach w istotach niższych niż 180 cm;
- jeżeli otrzyma 5 pkt obrażeń w jedną gałąź, oznacza to, że została ona odcięta. Należy zredukować liczbę ataków o 1.

Dawno temu, kiedy ten las był jeszcze normalny, mieszkały w nim drzewce – tak jak w innych normalnych lasach Starego Świata. Kiedy z tą częścią puszczy zaczęły się dziać złe rzeczy, drzewce próbowały z tym walczyć, lecz ich wysiłek spełzł na niczym. Większość odeszła, lecz niektórzy pozostali. Nie byli już w zasadzie drzewcami, ale zmutowanymi istotami bardziej przypominającymi drzewa, niż innych członków swej rasy. Wraz ze zmianą wyglądu, nastąpiła również zmiana charakteru – mutanci stali się źli i agresywni.

Drzewiec zaatakuje każdą istotę, jaką ujrzy. Nie musi to nastąpić koniecznie w tym miejscu, które pokazuje mapa. Jeżeli bohaterowie zdecydują się nad odpoczynek pod niewinnie wyglądającym drzewem...

NIEPOKÓJ

Rezydent Martwego Lasu, aby odstraszyć nieproszonych gości rozmieścił w różnych jego punktach klejnoty, które wywołują efekty specjalne. Ponieważ jest on czarodziejem, w każdy klejnot wpisany jest czar – *Dźwięki* lub *Ogniki bagienne* (opis czarów zamieszczony jest w sekcji **Magia WFRP**). Klejnoty umieszczone są przy ścieżce i uruchamiają czar, gdy ktoś obok nich przejdzie. Miejsca, w których zostały rozmieszczone są kamienie zaznaczono na mapie.

EFEKTY DZIAŁANIA CZARÓW

Bohaterowie raz po raz będą doświadczać efektów działania czarów: zobaczą pełgające płomyczki, usłyszą dziwne głosy. W takiej sytuacji każdy bohater musi wykonać test Opanowania. Udany test nie powoduje żadnych konsekwencji. Test nieudany przyniesie następujące efekty:

1) Przy każdym kolejnym teście Opanowania bohater ma -5% modyfikator, który kumuluje się po kolejnych nieudanych próbach.

2) Konieczność wykonania testu Silnej Woli. Test udany oznacza, że bohater nie przeciwstawia się dalszej wędrówce (aczkolwiek pozostaje nieco zdenerwowany). W wypadku kiedy test jest nieudany, bohater odmawia dalszego marszu w głąb Martwego Lasu. Przekonać go może wyjątkowo silna perswazja (w skrajnym przypadku ochroniarz zdecyduje się podnieść stawkę – ale tylko do 25 koron). Jeżeli test jest wyjątkowo nieudany (-30% lub więcej), bohater zaczyna uciekać w losowo wybranym kierunku. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że wpadnie w bagno, potknie się o korzeń, zabłądzi itp.

UWAGA: ochroniarz ma tak silną motywację do pościgu, że nie ulega żadnym efektom działania czarów.

Banici wybrali Martwy Las jako miejsce ucieczki, przypuszczając, że nikt nie zechce ich tam ścigać. Rozłożyli się obozem w niewielkiej kotlince, gdzie odpoczywają po trudach wędrówki. Ta kotlina znajduje się poza zasięgiem Martwego Lasu – rosną tu rachityczne, liściaste drzewka i ledwo widoczna, żółtawa trawa. Na wszelki wypadek zostawili jednego strażnika przy wejściu do kotlinki. Kiedy wartownik zobaczy nadchodzącą grupę, wycofa się, aby zawiadomić swych towarzyszy. Jest jednak bardzo zmęczony i porusza się bardzo nieostrożnie. W pewnym momencie do uszu bohaterów dochodzi głośny szelest i trzask łamanych gałezi. Kiedy banita zorientuje się, że został zauważony, z głośnym krzykiem zacznie biec w stronę obozowiska. Jego dwaj kompani porwą skrzynkę i zaczną uciekać w górę zbocza, jak najdalej od pogoni. Kiedy bohaterowie wpadną do kotlinki zobaczą uciekających z kufrem rabusiów. Nagle jeden z nich z głośnym krzykiem zdumienia i przerażenia zapada się pod ziemię pociągając za sobą skrzynkę z gobelinem i ... drugiego banitę. Kiedy grupa zdecyduje się dokładniej zbadać sytuację, odkryje dziurę w ziemi prowadzącą w głąb wzgórza.

STARY SZYB

Bohaterowie stoją nad dziurą w ziemi. Skała nad jej brzegami jest zwietrzała i istnieje prawdopodobieństwo, że obsunie się pod bohaterem, który podejdzie zbyt blisko. Dokładne oględziny wnętrza szybu (Jest to stary szyb służący jako otwór wentylacyjny i ewentualna droga ucieczki z kopalni – bohater posiadający umiejętność górnictwo może to dokładnie określić po udanym Teście Inteligencji) ujawnią dwa biegnące w głąb tunelu rzędy otworów wywierconych w ścianie. Odstęp pomiędzy otworami wynosi 60 cm (w płaszczyźnie poziomej) i 30 cm (w płaszczyźnie pionowej). W tych otworach umieszczone były klamry służące do wychodzenia z kopalni. Wewnątrz szybu nic nie widać. Ma on głębokość 42 m. Określenie głębokości szybu możliwe jest po wybraniu odpowiedniej metody (wrzucenie kamienia, krzyknięcie w głąb szybu) i udanym Teście na Inteligencję. Jeżeli test jest nieudany, należy podać graczowi inną wartość (która odbiega od prawdy w zależności od wielkości niepowodzenia testu).

Nie należy pozwolić grupie na zejście do szybu. Zresztą, jeżeli nie mają ze sobą odpowiedniego ekwipunku, będzie to raczej trudne. Ochroniarz podejmie decyzję: jest to tak opuszczone i odludne miejsce, że nikt tu nie trafi. Poza tym nikt nie wie o tym, że gobelin znajduje się wewnątrz szybu. Dowódca wypłaci bohaterom pieniądze (dysponuje gotówką swoją i swoich poległych towarzyszy). „Tutaj wasze zadanie się kończy. Ja poczekam na pomoc i wydobędę skrzynkę z szybu. Tylko pamiętajcie – niech nikt nie waży zbliżyć się do tego miejsca. Jeżeli nie znajdę na dole skrzyni – jesteście martwi."

CO DALEJ

W czasie tej przygody, bohaterowie powinni poznać się na tyle dobrze, że zechcą wyruszyć razem w dalszą drogę. Może postanowią załatwić sprawy, które doprowadziły ich do Ostatniej Przystani? Jest to także dobry moment do rozpoczęcia kampanii **Liczmistrz**. Drużyna na jakiś czas może powrócić do Nuln – być może czeka tam na nich ciąg dalszy tej historii (na przykład ponowna wyprawa po skrzynię zakończona konfrontacją z władcą Martwego Lasu. A może dwaj opryszkowie, którzy wpadli do dziury wcale nie zginęli, tylko poddani tajemnej magii zamienili się w potwory? Te i inne pomysły mogą stać się elementem tej przygody lub początkiem kolejnego scenariusza).

PRZYDZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

zachowanie w faktorii	0 – 20 PD
walka z banitami i szkieletami	0 – 60 PD
pomoc przy łapaniu koni	0 – 10 PD
zachowanie przy moście	0 – 30 PD
przeżycie po wpadnięciu do wody	50 PD
spotkania podczas drogi	0 – 20 PD
zachowanie wobec Grinnenberga	0 – 20 PD
przekonanie profesora	30 PD
przejście przez góry	0 – 30 PD
zabicie orła	minus 50 PD
zachowanie w Martwym Lesie	0 – 50 PD
dobra gra	0 – 40 PD



PROJEKT HOMO SUPERIOR

Rafał Gałecki

Witaj, Drogi Czytelniku. Poniższy tekst w nieco zbeletryzowanej formie przedstawia pewne kierunki rozwoju organizmu człowieka XXI stulecia. Mówiąc prościej: kilka sposobów „podpakowania" bohatera. Zdaję sobie sprawę, że pomysły tu prezentowane niczym świeżym nie są i częstokroć już pojawiały się w literaturze, filmie, a nawet w RPG osadzonych w klimacie future, głównie zaś cyberpunkowym. Tu doczekały się jedynie skatalogowania i przede wszystkim opisu tematycznego, ukazującego pewne nowe rozwiązania technologiczne i elementy świata gry – moim zdaniem – pominięte lub niedopowiedziane w większości podręczników. Szczęśliwi posiadacze takich systemów, jak ***Cyberpunk 2020, Rifts, Shadowrun*** *na pewno nie będą niczym zaskoczeni. Mam jednak nadzieję, że z tego skromnego opracowania skorzystają przede wszystkim fani* ***STREFY ŚMIERCI*** *oraz gracze i Mistrzowie otwarci na wszelkie nowe propozycje i możliwości, które będą mogli zastosować we własnym świecie gry i swoich przygodach.*

– Witamy w Magicznym Sklepiku Cudów! Wejdź, stary, a przekonasz się, że nasze hola reklamowe nie kłamią! U nas naprawdę jest w czym wybierać, a my nie sprzedajemy kitu, jak inne koncerny. Tu nie znajdziesz żadnego blaszanego szajsu, kwarcowego złomu, przegniłych prefabrykatów i tego prehistorycznego cybergówna o pseudomożliwościach, jakie wciskają ci nahajowani dilerzy po ulicach. Wszystko na gwarancji, a gwarancja – na życie! Przetraw dane, stary, a jeśli nie przyznasz nam racji, to nieomylny znak, że mózg ci się przegrzał i zlasowały obwody – a to już wystarczający powód, by wejść do środka i wymienić cały ten komórkowy fajans na coś lepszego, na przykład modne i ekologiczne biokompy. Mamy towar na każdą kieszeń, bo dajemy nieograniczony kredyt z maksymą: nie stać cię na coś? – weź, użyj, oddaj dług, a reszta twoja! Zapraszam do środka!

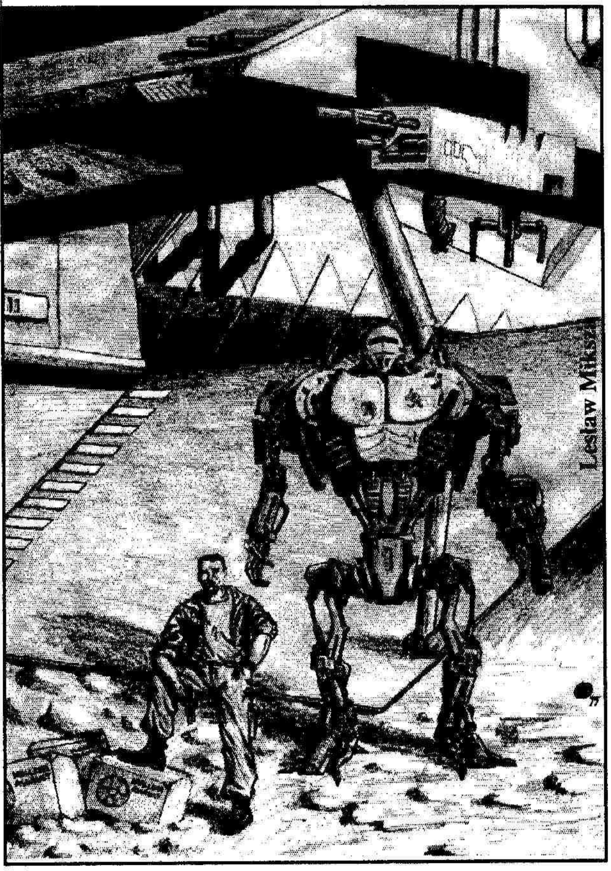
– Dobra, synu, czas nagli! Na początek zaserwuję ci wprost do ucha kilka Mega niezbędnych informacji historyczno-teoretycznych, bo przecież ignorancja nie pozwala dokonywać świadomych wyborów. Słuchaj więc!

Pewnie nigdy nie słyszałeś o Projekcie „Homo Superior"? Nie?! – no właśnie... Wszystko zaczęło się w poprzednim stuleciu, kiedy to do jedynych technik transformacyjnych zaliczano protetykę i chirurgię plastyczną. Jeśli miałeś krzywy nos, odstające uszy, zmarszczki i zwisające policzki, czyli z jakichś tam niezmiernie ważnych dla ciebie powodów chciałeś zmienić facjatę, biegłeś do chirurga, aby zrobił ci operację plastyczną. Jeśli natomiast mina urwała ci nóżkę, zakładali ci drewnianą protezę, która dziś byłaby cennym, zabytkowym artefaktem – ale nic ponadto. Rzecz jasna, musiałeś mieć sporo gotówki, bo choć operacje plastyczne były zabiegami prostymi, wszystko robiło się ręcznie, a naprawdę dobrych specjalistów brakowało. W każdym razie mogłeś w tamtych czasach przerobić swoją gębę nie do poznania, a nawet – jeśli miałeś nierówno pod sufitem – zmienić płeć.

Ale byli tacy, którzy kombinowali nieco lepiej. Rządy wielu różnych państw interesowały się badaniami w zakresie stworzenia człowieka doskonałego, a raczej doskonałego i uniwersalnego żołnierza, agenta czy zabójcy – po prostu nowej i taniej broni. Tak zrodził się pomysł tajnego programu badawczego, określanego kryptonimem Projekt „Homo Superior", czyli „Człowieka Doskonalszego".

Realizację programu rozpoczęto w ostatnich dwóch dekadach ubiegłego wieku. Badania były prowadzone w tajnych, podziemnych laboratoriach wojskowych i prywatnych, pod przykrywką doświadczalnych klinik i hasłem „prowadzenia rozwojowej działalności na rzecz powszechnego dobra, postępu medycyny i zwalczania chorób". Tymczasem prowadzono eksperymenty na zwierzętach i ludziach. Program był zakrojony na szeroką skalę, więc pracowali nad nim najwybitniejsi naukowcy z całego świata, korzystając z najlepszego, najnowocześniejszego sprzętu. Całe przedsięwzięcie było finansowane z rządowego budżetu największych potęg gospodarczych i militarnych, częstokroć także przez osoby prywatne – największych potentatów przemysłowych i przyszłych założycieli pierwszych wielkich Korporacji. Można powiedzieć, że właśnie Projekt „HS" stał się głównym motorem postępu, jaki zaobserwowano na początku XXI wieku we wszystkich niemal dziedzinach wiedzy. Badania były niezwykle kosztowne i zdążyły pochłonęły pieniądze, za które spokojnie rozwiązano by ogólnoświatowy problem głodu i zanieczyszczenia środowiska.

Jednak w efekcie wielu lat pracy Projekt zaczął w końcu przynosić oczekiwane efekty. Z wielu odkryć naukowych i wynalazków dokonanych w tajnych laboratoriach tylko nieliczne ujrzały światło dzienne i zostały uhonorowane Noblami, przynosząc swym autorom sławę i pieniądze, a zwykłym obywatelom – gwarancje uczciwości prowadzonych badań. Tak narodziły się nowe technologie, których ciągły rozwój pchnął cały świat o dziesiątki lat w przód,



w Erę Możliwości, jak współcześni teoretycy nazywają czasy, w których przyszło nam żyć. Prace „HS” prowadzone były bardzo szerokim frontem. Naukowcy prowadzący prace nad projektem w różnych laboratoriach znacznie głosili różne teorie, dlatego też – gdy ośrodki badań stały się własnością różnych Korporacji, dysponujących innymi środkami i możliwościami – ich badania poszły zupełnie innych kierunkach.

Dlatego właśnie możesz dziś wybierać między Psioniką, Bioinżynierią, Stymulacją Biochemiczną, Cyborgizacją – a wszystkie te techniki udoskonalania organizmu człowieka, mimo znacznych różnic, miały kiedyś wspólny początek w programie „Homo Superior”.

– Przejdźmy do konkretów. Posłuchaj, co oferuje ci PSIONIKA.

Jeśli chcesz zostać Psionem, to dobrze trafiłeś. To właśnie tutaj możesz się stać „Mózgolem”, jak takich nazywają. Nadprzyrodzone moce, jakimi niegdyś dysponowały pojedyncze jednostki, przez długi czas nie poddawały się naukowemu poznaniu. Lewitujący fakirzy, osobnicy czytający w myślach i poruszający przedmiotami na odległość – budzili zarówno strach, jak i zaciekawienie. Dopuszczano więc istnienie tajemniczej Bioenergii, która miała odpowiadać za te wszystkie zjawiska. Dopiero badania Aury prowadzone w ramach Projektu „HS” pod kierunkiem wybitnego neurologa, Ajmy Sacharienki, wyjaśniły zagadkę. Za kontrolę bioenergii odpowiada pewien obszar płatów czołowych ludzkiego mózgu. Natura wyposażyła w ten, dla uproszczenia nazwijmy go – organem P – każdego. Jednak tylko u nielicznych ludzi rozwinął się on w dostatecznym stopniu, by mógł cokolwiek zdziałać. Na dodatek nie każdy zdaje sobie z tego sprawę, ani nie potrafi go umiejętnie wykorzystać. Organ ten przetwarza bioenergię, czyli potencjalną energię ludzkiego ciała, zgodnie z wolą Psiona. Oczywiście stopień tej kontroli zależy od tego, jak bardzo rozwinięty jest organ P, zaś sama moc P od potencjału energetycznego, jakim dysponuje ciało. Nie należy też zapominać o stopniu opanowania sztuki psionicznej, co zależy już tylko od talentu i praktyki.

Dziś już nie natura i przypadek, lecz każdy sam decyduje o tym, czy chce być Psionem. Jeśli więc tylko zechcesz, nie ma problemu. Otworzymy ci czaszkę, pobierzemy wycinek twojego organu P, następnie „rozwiniemy”, techniką klonowania, a na koniec wsadzimy z powrotem na swoje miejsce i zakleimy otwór w czaszce technetową płytką z mikrowzmacniaczem biopolowym. Operacja zajmie zaledwie kilka godzin, potem jeszcze kurs praktyczny i... już jesteś Psionem!

Teraz będziesz mógł do woli korzystać ze swojej nowej mocy P. Będziesz mógł „czytać” w myślach innych lub przekazywać im własne, co jest najbardziej powszechną zdolnością psioniczną i nazywa się telepatią. Najłatwiej będzie ci słyszeć myśli osób znajdujących się w polu twego widzenia; nieco większej koncentracji wymaga natomiast odbiór i przekazywanie myśli na odległość. W ten sposób będziesz wiedział, co akurat myśli dana osoba. Oczywiście, możesz też sięgnąć głębiej w umysł inwigilowanej ofiary, poznać szczegóły jej pamięci i najskrytsze myśli, ale to wymaga już znacznie większego nakładu sił. Istnieje też olbrzymie ryzyko, że poddawana takiemu zabiegowi osoba prędko spostrzeże się, że coś jest nie tak. Im więcej bioenergii użyjesz, tym większą uzyskasz moc P.

Możesz posłużyć się swą mocą także w celach ofensywnych lub defensywnych. Po prostu spoglądasz na gościa, który ci nie odpowiada, i „pchasz” w jego kierunku strumień skoncentrowanej mocy P. W jednej chwili możesz porazić go szokiem psychicznym wystarczająco silnym, by padł nieprzytomny na ziemię. Albo też inaczej – możesz przetworzyć bioenergię w telekinetyczną wiązkę, cisnąć facetem o ścianę i połamać mu wszystkie kości. Jeśli zaś chcesz być wyjątkowo okrutny, przejmij kontrolę nad hydrostatyką ciała twego wroga, by po prostu zatrzymać mu serce lub też bardziej widowiskowo – zwiększając wewnętrzne ciśnienie płynów w jego organizmie – rozsadzić mu głowę w kawałki. A jeśli przeciwników jest więcej? – „pchnij” w ich stronę falę mocy, co ich na chwilę powstrzyma, a potem telekinetycznie podnoś z ziemi wszystkie cięższe obiekty, które ci wpadną w oko, i zasyp wroga gradem tego śmiecia, aż będzie miał dość.

Może to ci nie wystarcza? Proszę bardzo: masz więcej czasu i energii, możesz próbować przejąć całkowitą kontrolę nad ciałem upatrzonego gościa. Początkowo będzie stawiał opór, walczył z własnym organizmem, który oto nagle zaczyna się buntować, jednak już po paru chwilach przestanie „wierzgać”, a ty zdołasz poruszać jego ciałem prawie tak jak własnym. Najpierw trochę automatycznie, potem bardziej płynnie zrobi dokładnie to, co mu każesz. Jedynie mówić będzie z trudem, więc uważaj i nie każ mu z nikim rozmawiać, bo wszystko może się wydać. Jeśli jednak jesteś szczwanym lisem, posłużysz się inną techniką manipulacji, a mianowicie sugestią i hipnozą. To jest trudniejsze, ale daje niesamowite efekty. Chcesz mieć w łóżku kobietę, która nigdy by się na to nie zgodziła – zmień się dla niej, skup moc i „wmów” jej to, co chciałaby usłyszeć i zobaczyć, „przedstaw się” za jej kochanka albo po prostu „zasugeruj” jej, na co ona sama ma w tej chwili ochotę.

Co jednak, jeśli to ty będziesz ofiarą, będą do ciebie strzelać, atakować ze wszystkich stron, gonić? Po pierwsze, musisz zawsze uważać i nie dać się zaskoczyć. Staraj się najdłużej, jak tylko możesz, mieć umysł „otwarty”, czerpać informacje z otoczenia niczym wyciszony sonar, bo to ostrzeże cię przed każdym prawie niebezpieczeństwem. W sytuacji zagrożenia rozwiń na ułamek sekundy biopole, włącz „radar” mocy i zorientuj się, co jest grane – będziesz mógł

wtedy podjąć decyzję o ataku bądź ucieczce. Pamiętaj, jeśli jesteś zmuszony się bronić – zawsze uciekaj. Możesz rozwinąć wokół siebie aktywne pole siłowe, niewidzialną i nieprzepuszczalną sferę, od której odbijać się będą pociski wroga, by w sprzyjającym momencie użyć bioenergii do skoku lewitacyjnego i znaleźć się nagle daleko stąd. Jeśli masz dostatecznie dużo energii, możesz teleportować się w miejsce, które dobrze znasz.

To tylko mała próbka tego, co potrafi Psion. W rzeczywistości jego możliwości są dużo większe. Ale – pytasz – czy bycie „Mózgolem" to same zalety?

Niestety, są i wady. Pierwsze i podstawowe – Psionów jest wielu, a ich możliwości znane. Zazwyczaj Psioni tworzą klany, które między sobą walczą. Najlepsi znajdują zatrudnienie w Korporacjach, z których każda posiada tajne, specjalne Służby P, zajmujące się ochroną i wywiadem. Outsiderzy są eliminowani przez wszystkich. Oczywiście każdy Mózgol może „zamknąć" swój umysł i stać się niewidzialny, jednak już każde użycie mocy P może zostać przypadkowo odebrane przez innych. Pojedynki Psionów kończą się zawsze śmiercią jednego z nich. Są też odpowiednie urządzenia: P-skanery, które także pozwalają wykryć zmiany w natężeniu biopola. Są wreszcie specjalne gadżety, jak zagłuszacze biopola, zwane „Kanarkami", które skutecznie uniemożliwiają posłużenie się mocą P, choć na szczęście działają tylko w promieniu do 20 m; są też zagłuszacze wiązkowe; „bańki", czyli specjalne hełmy z przezroczystego tworzywa, wyposażone w agregat ujemnego pola – nie dość, że uniemożliwiający jakąkolwiek telepatyczną penetrację, to jeszcze „ssący" bioenergię z Mózgola, który nierozważnie posłał w tym kierunku wiązkę mocy.

Ponadto moc P jest bronią obosieczną. Na początku będzie cię bawić „podsłuchiwanie" innych, po jakimś czasie stanie się to niezwykle męczące i drażniące. W efekcie ześwirujesz, zaczniesz brać narkotyki i też ześwirujesz, albo opuścisz miasto i wyjedziesz na jakieś odludzie.

Nie wolno ci także nadużywać mocy P, bo to cię może kiedyś drogo kosztować. Masz tylko ograniczoną ilość bioenergii, która również zależy od stanu, w jakim znajduje się twoje ciało. Każdy wszczep cybernetyczny, sztuczny implant znacznie zmniejszają potencjał energii i drastycznie ograniczają twoje możliwości.

Tyle o Psionice, przejdźmy teraz dalej, do BIOINŻYNIERII.

Bioinżynieria praktyczna stała się możliwa dzięki zastosowaniu technologii klonowania, wynalazku organosyntetycznej tkanki i możliwościom mutagenu.

Choć klonowanie było znane już dużo wcześniej, nie podlegało ono jakiejkolwiek kontroli. Do dziś wykorzystuje się starą technikę klonowania „swobodnego" przy produkcji taniej biomasy spożywczej. Obecnie stosuje się technologię klonowania „manipulowanego", gdzie rozwój komórek przebiega pod ścisłą kontrolą. W ten sposób, jeśli na przykład w wypadku stracisz nogę, w ciągu miesiąca klinika wyhoduje ci identyczną i „przyszczepi" na właściwe miejsce. Tak szybki proces hodowli jest



możliwy jedynie w Komorze von Troffa, wewnątrz której następuje znaczna akceleracja procesów rozwoju organicznego – czas płynie jakby szybciej.

Organosyntetyczna tkanka, popularnie nazywana organixem, bardziej odporna i wytrzymała od naturalnej. Łatwo się z nią zrasta, „żyjąc" w symbiozie z całym organizmem. W wypadku zniszczenia, szybko się regeneruje. Zwykle zastępuje skórę lub mięśnie.

Największe możliwości daje jednak mutagen, czyli programowany genotyp, wcześniej traktowany jako broń biologiczna, a raczej genetyczna. Mutagen ma postać wirusa, który przenika w głąb żywej komórki i zgodnie ze swoim programem zmienia jej strukturę. Powstaje coś w rodzaju mikrochirurga, który przeprowadza operację od wewnątrz organizmu.

Dzięki operacjom bioinżynieryjnym twoje ciało staje się dokładnie takie, jak tego pragniesz. Na przykład ostatnim krzykiem mody jest model „Freddy Krüger". Możesz być wyższy, piękniejszy, niewyobrażalnie silny, szybki i zwinny. Takich osobników określa się zwykle mianem Mutantów – jeśli przeszli zabieg w trakcie dorosłego życia; lub Hodowlańców – jeśli ingerencja miała miejsce w okresie płodowym.

Ty możesz zostać jedynie Mutantem. Zresztą lepiej, bo Hodowlańcy – potężne osiłki o potrójnych mięśniach – są z reguły wyjątkowo głupi, dlatego nie bez powodu nazywa się ich „Mułami". Jako Mutant będziesz człowiekiem niesamowicie odpornym i wytrzymałym. Niewrażliwym na ból i zmęczenie, o naturalnych potrzebach – snu, jedzenia i picia – zredukowanych do minimum. Twoje rany błyskawicznie się zasklepią, utracona tkanka zregeneruje. Swobodnie przewrócisz furgonetkę na dach, wskoczysz na pięciometrowy mur, zanurzysz rękę we wrzątku, wytrzymasz bieg w płomieniach. Zneutralizujesz każdą truciznę, na długie minuty powstrzymasz oddech, by przepłynąć pod wodą setki metrów. Będziesz widział w ciemnościach i słyszał najdelikatniejszy szelest, a twoje ciało przetrzyma straszliwe przeciążenia.

Im więcej zapłacisz, tym większych zmian mozesz dokonać w swoim organiźmie. Oczywiście, jeśli nie stać cię na całkowitą modyfikację ciała, możesz wykupić poszczególne elementy. Dodatkowe pary mięśni atlety; superwytrzymałą skórę z organixu; oczy o sokolim wzroku, zapewniające termowizję; nos o węchu czulszym niż u psa; paznokcie ostre jak brzytwy; płuca zdolne czerpać tlen z wody; gruczoły produkujące hormony zwiększające refleks, znieczulające i usuwające oznaki zmęczenia; mutagenny system immunologiczny, neutralizujący wszelkie toksyny i chorobotwórcze mikroorganizmy; serce, pompujące krew z szybkością 300 uderzeń na minutę; rozrośnięte i wzmocnione elementy kostne, niezwykle odporne na złamania; vitalo, czyli sztuczną krew i wiele, wiele innych ciekawostek ułatwiających życie.

Niestety, bycie Mutantem też ma swoje minusy. Po pierwsze – choć teoretycznie możesz wytrzymać bez jedzenia do kilku tygodni – tak naprawdę musisz zapewnić swemu ciału olbrzymie ilości wysokokalorycznego pożywienia. Organixowa skóra i mięśnie po paru latach „eksploatacji" zaczynają tracić zdolności regeneracyjne, sztywnieć, pękać i oddzielać się od tkanki naturalnej. Ponadto łatwo ulegają infekcjom, a wtedy szybko zaczynają się psuć i gnić.

Natomiast mutagen określany jest współczynnikiem tak zwanej Funkcji Niestabilności – co w skrócie znaczy, że im dłużej pracuje, tym większa jest szansa na wystąpienie błędu w jego programie. Choć w większości takich przypadków nie grozi to niczym poważniejszym od drżenia mięśni, drgawek, konwulsji, halucynacji czy utraty przytomności, czasem jednak może prowadzić do mutagennej infekcji całego organizmu i w efekcie do powstania geno-raka, inaczej „komórczaka", czyli szybko postępujących, niekontrolowanych mutacji komórek. Geno-rak, jeżeli nie zostanie w porę zauważony, zabija z reguły już po kilku godzinach, powodując przerost tkanki lub antagonistyczno-separacyjną reakcję komórkową. Mówiąc po ludzku – zainfekowany Mutant zaczyna nagle albo dziwnie puchnąć, rozdymać się i mięknąć, aż do całkowitej przemiany ciała w wielką kupę drożdżowatego ciasta, albo przeciwnie – chudnąć, kurczyć i rozpadać się, by w końcu zamienić się w parującą kałużę gorącego śluzu. Jedynie szybki zabieg usunięcia centrum zainfekowanej tkanki i podanie odpowiedniego antymutagenu może zatrzymać „komórczaka" i spowodować regresję procesu infekcji. W każdym razie, choć nie zdarza się to często, nie należy też do przyjemności.

– Okay. Tyle o bioinżynierii. Musisz poznać też możliwości, jakie ci daje STYMULACJA BIOCHEMICZNA.



Tomek Łęczyński

Ludzki organizm produkuje hormony i enzymy, czyli organiczne substancje i związki chemiczne o specyficznych właściwościach, odpowiadające za większość ważniejszych procesów życiowych. Przykładowo, adrenalina jest hormonem wytwarzanym przez gruczoły kory nadnercza w sytuacji silnego stresu, strachu lub złości, stymulującym centralny układ nerwowy, przyśpieszającym pracę serca, zwiększającym ciśnienie krwi, rozszerzającym źrenice, spełniającym wiele jeszcze innych funkcji. Mówi się, że przerażony lub oszalały z wściekłości człowiek może dokonać rzeczy, których w normalnym stanie nie mógłby zrobić. To właśnie adrenalina sprawia, że w sytuacji krytycznej mobilizujesz wszystkie swoje siły, stajesz się znacznie silniejszy, szybszy, niewrażliwy na ból, a nawet bystrzejszy. Niestety, gdy chwila ta mija, organizm serwuje ci przeciwstawny hormon – noradrenalinę, która neutralizuje działanie adrenaliny, uspokaja cię i wycisza.

Stymulacja biochemiczna zajmuje się właśnie takimi substancjami – naturalnymi i sztucznymi, chemicznymi – których działanie polega na przejęciu całkowitej kontroli nad funkcjami organicznymi, odpowiadającymi za reakcje całego ciała. Już w poprzednim wieku stosowano różnego rodzaju środki, przeważnie narkotyczne, podwyższające ogólną sprawność człowieka. Sportowcy korzystali z nielegalnego dopingu, narkomani faszerowali się amfetaminą lub PCP. Wszystkie te „prochy" stymulowały dodatnio, czyli zwiększały wytrzymałość i kondycję, refleks, przyspieszały procesy myślowe, uniewrażliwiały na czynniki zewnętrzne otoczenia; zmieniały cię w „boga", dając poczucie siły, pewności siebie i nowych, wielkich możliwości.

Dziś wybór takich substancji biochemicznych – stymulatorów jest dużo większy, a i moc ich znacznie wzrosła. Wyróżnia się stymulatory dodatnie i ujemne; pierwsze działają pobudzająco, jak adrenalina właśnie, drugie uspokajająco, znoszą działanie poprzednich, niczym noradrenalina. Większość z nich możesz kupić w każdej spelunie, u dilera, handlującego dragami. Ale to nie jest dobre rozwiązanie – prowadzi do szybkiego uzależnienia, grozi nieświadomym przedawkowaniem lub zażyciem jakiegoś zanieczyszczonego świństwa.

My proponujemy ci transformację! Po kilku zabiegach staniesz się prawdziwym nadczłowiekiem, o pełnej kontroli nad własnym ciałem i umysłem, dopasowującym swoje reakcje i emocje idealnie do sytuacji lub zgodnie z własnym życzeniem. Takich ludzi nazywają Ćpunkami.

Implantujemy ci biokompa, układ dystrybucyjny i biobank. Ten ostatni to coś w rodzaju inmeda – o którym nieco później – mały pojemnik, wszczepiany w klatkę piersiową – między żebrami. Wewnątrz znajdują się sprężone koncentraty wszystkich niezbędnych stymulatorów, w ilości wystarczającej na tydzień do miesiąca czasu – w zależności od aktualnego zapotrzebowania i stopnia zużycia. Łatwo się je uzupełnia, po prostu wymieniając „magazynek" biobanku, wkładany przez wystającą z ciała końcówkę podajnika. Z biobanku rozchodzi się na całe ciało sieć układu dystrybucyjnego, zapewniającego błyskawiczną aplikację stymulatorów do właściwych organów. Nad tym wszystkim czuwa biokomp – twój drugi, sztuczny mózg, sprzężony zwrotnie z naturalnym, kontrolujący proces dawkowania właściwych stymulatorów, a także naturalnych hormonów.

Tak wyposażony, będziesz panem swojego własnego ciała. Chcesz być szybki, silny i sprawny – proszę bardzo; pragniesz spokoju, odprężenia, relaksu – nie ma sprawy. Na życzenie wpadniesz w furię, natychmiast się uspokoisz, uzyskasz świetny humor. Twoje myśli, czyste i logiczne jak nigdy dotąd, będą biegły z prędkością światła, analizując sytuację w ułamku sekundy. Twoje ciało, w pełni posłuszne, zareaguje na impuls nerwowy z opóźnieniem liczonym w nanosekundach. Będziesz widział wszystko i wszystkich jak na straszliwie zwolnionym filmie. A kiedy

zapragniesz odpocząć – choć może to złe słowo, bo ty zapomnisz już co to zmęczenie – zaleje cię fala błogiego rozleniwienia, ukoi myśli, zatopi w gorączce rozkoszy.

Oczywiście, gdyby system stymulacji biochemicznej był idealny, świat zaludniłby się Ćpunkami. Niestety i to ma swoje wady. Wszystkie środki stymulujące mają ograniczony czas działania – po okresie stanu nadpobudliwości następuje stan depresji psychofizycznej, wywołanej skrajnym wycieńczeniem organizmu i psychicznym przesytem bodźców. Efektem tego jest „zejście", czyli nieprawdopodobny kac, który może usunąć tylko następna dawka lub okres długotrwałej rekonwalescencji. Tak właśnie rodzą się narkomani. Tymczasem ćpunki faszerowani są chemią non stop, nie są w stanie obyć się bez tego swojego źródła energii – brak stymulatorów kończy się dla nich bolesną śmiercią w ciągu doby. Dlatego zazwyczaj implantują sobie dodatkowo pakiety rezerwowe, zawierające zapasy środków na „czarną godzinę". Ale to nie wszystko. Organizm Ćpunka, nieustannie poddawany przymusowej „chemioterapii", stale też podlega ekstremalnym przeciążeniom, nieuniknionym przy tak nadmiernej jego eksploatacji. Następują zakłócenia metabolizmu i zachwianie równowagi energetycznej, w wyniku czego po trzech, czterech latach ciało Ćpunka staje się prawdziwym wrakiem, który nadal daje z siebie „wszystko", aby nagle odmówić posłuszeństwa w popisowym akcie ciśnieniowej eksplozji serca. Ratunkiem przed tym jest długotrwała detoksykalizacja, ale musi być ona podjęta odpowiednio wcześnie, w ciągu dwóch lat od transformacji. Jednak rzadko który Ćpunk decyduje się na odwyk, bo choć terapia przedłuży mu życie o dobre 10 do 20 lat, do końca pozostanie już fizycznym i – co gorsza – emocjonalnym wrakiem. Nie wspomnę już o tym, że stymulacja odbija się na psychice, prowadząc do skrajnych nerwic o przebiegu paranoidalnym.

– Hej, doszliśmy już tu!? CYBORGIZACJA – to jest właśnie to, co tygrysy lubią najbardziej!

Pomysł i techniki cyborgizacji powstały w oparciu o starą gałąź przemysłu protetycznego, a także w rezultacie prób połączenia ludzkiego mózgu z komputerem. Na rozwój tego kierunku Projektu „HS" miały wpływ różnorakie technologie i dziedziny wiedzy. Pewne jest, że gdyby nie znaczny postęp w dziedzinie cybernetyki, ta gałąź nigdy nie mogłaby rozwinąć się w pełni.

Wynalazek biokompów, czyli procesorów danych, strukturalnie naśladujących przestrzenną budowę sieci neuronowej ludzkiego mózgu, stworzył nowe i olbrzymie możliwości na polu komputeryzacji. Głównym składnikiem biokompu jest półpłynny kwarcyt, utrzymywany w warunkach bardzo niskiej temperatury i wysokiego ciśnienia w sferze silnego pola magnetycznego. Niezwykle przydatny okazał się też patent nowego sposobu przechowywania danych – laserowego zapisu na niezwykle pojemnej strukturze sieci krystalicznej dataplexu – syntetycznie uzyskanego tworzywa o właściwościach kryształu. Dziś „kryształki" stały się powszechne i korzysta z nich niemal każdy. Choć proces zapisu danych jest w dalszym



ciągu skomplikowany i kosztowny, ich odtwarzanie za pomocą laserowej mikrogłowicy nie sprawia żadnych trudności. Kryształy są niezwykle odporne i pojemne – w sześciennej kostce dataplexu o krawędzi 1 centymetra mieści się 10 gigabajtów nieskompresowanych danych. Czysty, nie zapisany dataplex jest całkowicie przezroczysty, a w miarę zapełniania danymi nabiera coraz głębszej barwy – dowolnej, zależnej od laserowej głowicy, która prowadzi zapis. Niestety, struktura tworzywa nie pozwala na powtórny zapis.

Ważną rolę w przemyśle cyborgizacyjnym odgrywa też organix oraz technet – superwytrzymały, niezwykle lekki i optymalnie sprężysty stop, którego proces wytwarzania jest jednak wyjątkowo kosztowny, zrównując cenę wagową stopu z ceną platyny; warto przy tym zauważyć, że technet jest nieporównywalnie lżejszy od platyny, a więc objętościowo jest go znacznie więcej.

Cały ten „ludzki" hardware, a właściwie cyberware, można ogólnie podzielić na wszczepy oraz implanty. Różnica jest dosyć płynna, ale zasadniczo wszczepy charakteryzują się tym, że są gadżetami dodatkowymi, stosunkowo łatwymi w instalacji i demontażu; natomiast implanty to urządzenia montowane wewnątrz organizmu lub zgoła zastępujące poszczególne organy czy części ciała.

Wszczepy dzielą się na kontaktowe, inaczej nazywane gniazdami, i peryferyjne. Gniazda pełnią rolę interfejsów i czytników danych. Są instalowane bezpośrednio w czaszce, zwykle w okolicach skroni, za uchem, u podstawy czaszki, rzadziej na czole, czasem zaś pośród żeber lub w okolicach nadgarstków. Różnią się od siebie w zależności od funkcji, jaką mają pełnić. Są więc: info-gniazda, przeznaczone bezpośrednio dla kryształków; gniazda terminalowe – dla bolcowatych wtyków interfejsowych, służące do obustronnego transferu danych; gniazda sieciowe – dla światłowodowych łączy konsoli deku, nieodzowne dla dekerów, którzy pół życia spędzają w wirtualnym świecie Sieci i Matrycy. Są w końcu gniazda kontaktowe, umożliwiające regularne ładowanie implantowanych baterii kondensacyjnych, wszytych pod skórę dla obsługi niektórych wszczepów czy implantów. Ostatnim rodzajem są holo-gniazda, służące jako projektory holograficznych zdjęć i filmów, zapisanych na kryształkach. Warto dodać, że info-gniazda, chyba najbardziej popularne, różnią się między sobą pod względem budowy, w zależności od tego, czy są zwykłymi czytnikami danych, czy też mają służyć odczytowi danych aktywnych, zapisywanych na kryształkach tylko i wyłącznie czerwoną barwą. Zwykłe kryształki – zielone, niebieskie, żółte i inne, zawierają katalogowane wiadomości na każdy temat, a sposób ich wykorzystania zależy od ciebie. Czerwone kryształki aktywne zawierają specjalne programy, pozwalające ich użytkownikowi na tymczasowe nabycie wprawy w określonej tym programem umiejętności lub sprawności. Dla porównania – zwykły kryształek służy ci po prostu jako baza danych, natomiast czerwone pozwolą ci biegle mówić w dowolnym języku, prowadzić samochód lub helikopter, pływać i uprawiać wspinaczkę wysokogórską, chociaż ty nigdy wcześniej

nie miałeś okazji wykonywać żadnej z tych czynności, ani się ich nauczyć. W tym momencie powinienem powiedzieć parę słów o biokompach, ale może wcześniej zakończę kwestię wszczepów.

Większość wszczepów to zminiaturyzowane urządzenia elektroniczne – gadżety ułatwiające człowiekowi życie. Wymagają więc zasilania, które z reguły zapewniają im wysokowydajne mikrobaterie – służące ładnych parę lat, baterie kondensacyjne – gromadzące energię i doładowywane co jakiś czas, a także mikroprądnice, wytwarzające i kondensujące energię czerpaną wprost z organizmu ludzkiego – w postaci swobodnych ładunków elektrycznych oraz z ruchów ciała i ciśnienia krwi. Niektóre z nich jednak, podobnie jak niektóre z implantów, działają w oparciu o stosunkowo prosty układ mechaniczno-hydrauliczny, wykorzystujący naturalną siłę ciśnienia krwi i pracy mięśni; dobrym ich przykładem są „Krügery", czyli trzy długie, technetowe ostrza, zwykle ukryte wewnątrz dłoni, wyskakujące nagle spomiędzy knykci po gwałtownym zaciśnięciu pięści.

Do klasycznych i najbardziej powszechnych wszczepów należą: multifunkcyjny zegarek w nadgarstku i umieszczona gdzieś obok karta ID – identyfikacyjna, zawierająca zbiór danych personalnych i akces karty kredytowej; laserowy lancet w czubku palca wskazującego; żarpaznokieć, czyli zapalniczka noszona zwykle na kciuku; „kryształowe zęby" – bajer dla ludzi lubiących zaznaczyć swą wypowiedź jakimś krótkim, holograficznym akcentem; radiotelefon kolczykowy; podsłuchowy mikrofon kierunkowy w uchu; „ślepce" – wszczepione nad brwiami płytki przezroczyste lub odblaskowe, na życzenie zakrywające oczodoły i, zależnie od swojej funkcji, pozwalające oglądać holowizję, przybliżać widziany obraz, widzieć w podczerwieni lub uzyskać obraz termograficzny, a także pełnić rolę celownika sprzężonego za pomocą biokompu z układem nerwowym lub z „muszką", zainstalowaną na broni. Wreszcie, można też kupić instalowaną na przedramieniu broń lekkiego kalibru.

Implanty są dużo droższe, choć mogą pełnić podobne funkcje. Ich zdecydowaną zaletą jest fakt, że znajdują się w całości lub prawie w całości wewnątrz ciała. Dzielą się na integralne – zastępujące dany naturalny fragment organizmu, i pomocnicze – dodatkowe.

Implanty dodatkowe to najczęściej: systemy adrenalinowych przyspieszaczy refleksu; filtry płucne, eliminujące ryzyko zatrucia chemicznego i organicznego drogą oddechową; filtry krwi, eliminujące wszelkie toksyny z krwiobiegu; wszelkiego typu skanery; inmedy, czyli wewnętrzne analizatory stanu zdrowia i zarazem aplikatory leków; broń, chowana niemal w całości wewnątrz przedramienia; biokompy, obsługujące gniazda oraz większość implantów.

Implanty integralne stanowią swego rodzaju alternatywę dla pechowych ofiar tragicznych wypadków, podczas których niefortunnie stracili którąś z kończyn, wzrok lub dowolną, inną część ciała. Ci nieszczęśnicy mogą na przykład, zamiast klonowania urwanej ręki lub modelowania jej z organixu, skorzystać z usług bardziej stechnicyzowanych. Nabyć wysokiej jakości protezę – integralny implant utraconej ręki, wzbogaconej o nowe możliwości, jakie daje cyborgizacja. Będzie teraz niebywale silna, szybka, precyzyjna i wytrzymała. Na życzenie, możemy komuś wymienić cały szkielet kostny na technetowy, który daje maksimum gwarancji bezpieczeństwa. Możemy przy tym pozostawić całą naturalną resztę ciała w nienaruszonym stanie lub zastąpić ją wysokogatunkowym organixem, który i tak jest nie do odróżnienia. Wszystkim zapaleńcom i maniakom polecam pełną cyborgizację. W takim wypadku następuje szybka transplantacja mózgu, który przenoszony jest do nowego, całkowicie sztucznego ciała. Technetowy szkielet wraz z mechanicznym układem ruchowym i całym dodatkowym osprzętem zasilany jest centralnie baterią ogniw kondensacyjnych, zapewniającą energię na rok maksymalnie obciążonej pracy. Pewnie słyszałeś hasło reklamowe, zachęcające do wstąpienia w szeregi Cybermarines – „Wypożycz nam swój mózg – oddamy w stanie nienaruszonym nim zdążysz mrugnąć!" Możesz podpisać najkrótszy kontrakt, pięcioletni i zostać bogatym człowiekiem. Przenoszą twój mózg w ciało cyborga, pokryte dodatkowo technetowym pancerzem, a twoje ciało czeka w tym czasie w komorze hibernacyjnej, w uśpieniu.

Miałem ci opowiedzieć o biokompach i teraz jest najlepsza okazja. Cybermarines posiadają biokompy o funkcjach nadrzędnych w stosunku do mózgu. Właśnie dzięki temu scyborgizowany człowiek reaguje szybciej, działa szybciej, jest po prostu najszybszy. Jednak w odróżnieniu od robotów bojowych, ma szansę wyjść cało z obszaru pola dezorganizującego, które skutecznie zakłóca działanie wszelkiej elektroniki i przez to jest doskonałą bronią przeciw cyborgizowanym. Choć w takim wypadku cyborg ślepnie i głuchnie, jego naturalny mózg nadal funkcjonuje, kontrolując mechanikę sztucznego ciała. Może dzięki temu opuścić obszar pola i podjąć później normalne działania ofensywne.

Jest jeszcze jeden problem, jeśli idzie o połączenie człowieka z maszyną. Po kilku latach zatraca się poczucie człowieczeństwa i cyborg staje się bardziej bezduszną maszyną niż człowiekiem; nie pamięta już zwykłych, ludzkich odczuć i emocji, reaguje jak robot, automat, który zapomniał o swoim dziedzictwie.

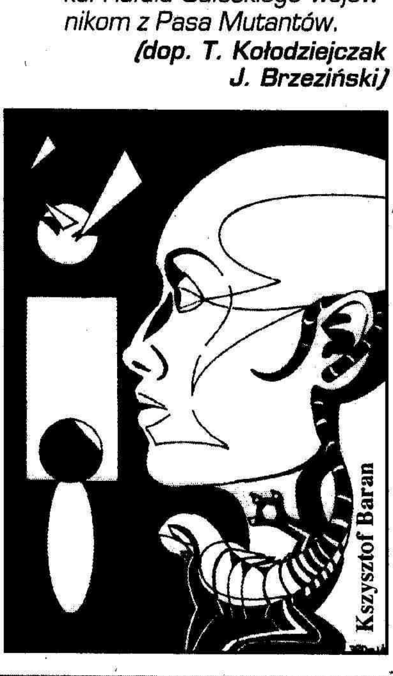
– Dobra, facet! Odwaliłem swoją robotę, teraz twoja kolej. Musisz się na coś zdecydować. Wybór należy do ciebie!

I tylko mi nie mów, że chcesz kupić jedynie kolczyk, bzyczący kiedy u ciebie w domu dzwoni telefon...

P.S. Drogi Czytelniku! Powyższy tekst w dużej mierze oparłem o elementarne pomysły, zaczerpnięte z systemu **RIFTS, Palladium Books**, którego opis zobaczycie już wkrótce. Zwróć uwagę, że wszystko ma swoje zalety i wady, wszystko kosztuje – i to nie tylko odpowiednio wysoką cenę kredytek. Jeśli zdecydujesz się być psionem, mózgolem, mutantem, ćpunkiem lub cyborgiem, musisz być też świadom wszystkich związanych z taką przemianą konsekwencji.

P.S.II *Wiele z pomysłów przedstawionych w tym artykule nadaje się do wykorzystania w „Strefie Śmierci". Ponieważ pełny spis sposobów ulepszania człowieka na Arnaeidzie ukaże się dopiero w wydaniu książkowym, polecamy artykuł Rafała Gałeckiego wojownikom z Pasa Mutantów.*

(dop. T. Kołodziejczak J. Brzeziński)



Jacek Komuda

TERRORYZM

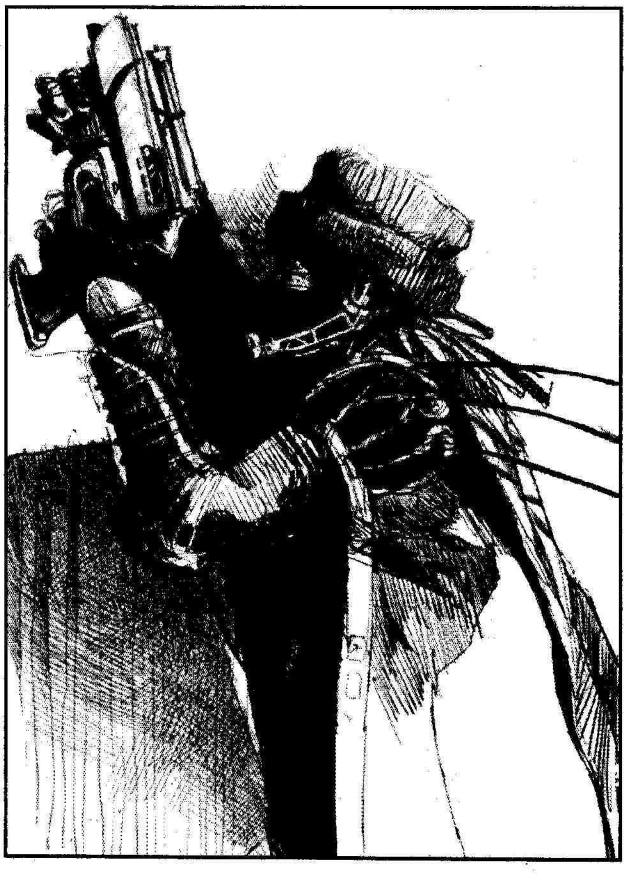
W bardzo wielu grach fabularnych – cyberpunkowych i science fiction, gracze niejednokrotnie spotykają się z prawdziwą plagą naszych czasów – terroryzmem. Warto zatem zastanowić się nad tym, jak będzie wyglądał terroryzm w najbliższej przyszłości. A zatem przyjmijmy, że mamy rok... 2020, a plaga tego rodzaju walki politycznej rozszerzyła się na cały świat, ogarnęła już nie tylko Europę i kraje Bliskiego Wschodu, ale rozprzestrzeniła się na Japonię, Daleki Wschód i państwa Trzeciego Świata. Ten sposób działania zaczyna budzić powszechny lęk w społeczeństwie, niepokój rządów. Sieć międzynarodowego terroryzmu opanowuje nasz glob. Walczą w ten sposób, już nie tylko nielegalne organizacje polityczne, lecz także pewne grupy społeczne. Terroryzm zyskuje zupełnie nowe oblicze.

Terroryzm, powstały pod koniec ubiegłego stulecia jako metoda walki grup anarchistycznych i nihilistycznych, jest po prostu przerośniętą formą nacisku na społeczeństwo i rządy, w celu wymuszenia pewnych postulatów natury politycznej lub religijnej. Charakteryzuje go przede wszystkim użycie przemocy, łamanie norm moralnych i prawa, celowe wywoływanie strachu, histerii i paniki w danym społeczeństwie. Terroryzm jest nielegalny, karany przez wymiar sprawiedliwości jako jedno z największych wykroczeń wobec prawa. Czasami jednak występować może w zgodzie z obowiązującym porządkiem. W wielu państwach, gdzie rządzi dyktator, wojskowa junta lub zachował się dawny reżym komunistyczny, terroryzm stosowany jest przez rządzących celowo, jako budząca lęk forma podporządkowania sobie społeczeństwa. Działalność różnorodnych Szwadronów Śmierci popieranych przez rząd może przyczynić się do utrwalenia jego władzy, jeśli terroryści zajmą się likwidowaniem opozycji i oporu w społeczeństwie.

Największą i najpotężniejszą broń terrorystów stanowią środki masowego przekazu. Zawsze i w każdym wypadku członkowie tego typu grup stawiają sobie za cel jak największe nagłośnienie swojej działalności. Chcą, aby każdy człowiek wiedział o nich i bał się. Te założenia wypełnić może tylko telewizja, prasa;- wielką rolę w procesie szerzenia informacji odgrywają też sieci komputerowe w rodzaju Internetu. Co za tym idzie, terroryści starają się osiągnąć w swojej działalności pewnego rodzaju teatralność - ich zamachy, porwania czy zabójstwa muszą być tak dobrze zorganizowane i tak druzgocące w skutkach, by trafiły na ekrany i łamy dzienników. Bardzo często też podejmuje się ataki na stacje telewizyjne – wielokrotnie powtarzający się sytuacje, że uzbrojony napastnik terroryzuje ich obsługę, aby odczytać przed kamerami oświadczenie swojej organizacji.

Organizacje terrorystyczne podejmują różnorakie, agresywne działania, aby osiągnąć swój cel. Istnieją różnorodne kategorie prawne, które obejmują ten problem. Grający w gry fabularne powinni o tym pamiętać, tak, by odróżnić je od normalnych przestępstw i w wypadku konfliktu z prawem nie dać się wrobić w terroryzm, za który grożą naprawdę wysokie wyroki. Najczęściej, ataki terrorystyczne to zamachy bombowe, skierowane przede wszystkim przeciwko społeczeństwu. Bomby podkłada się w najbardziej zaludnionych częściach miast – na szlakach komunikacyjnych, w metrze, w urzędach. Mają one na celu spowodowanie jak największej ilości ofiar – wywołanie paniki i poczucia zagrożenia wśród ludzi.

Terroryści bardzo często porywają ludzi – dzieci, biznesmenów, polityków – w celu wymuszenia okupu, spełnienia żądań politycznych, aby zademonstrować swoją siłę czy też wykonać wyrok śmierci. Kolejnym sposobem są porwania samolotów, które w XXI wieku zdarzają się jednak nadzwyczaj rzadko. Dzieje się tak dlatego, iż na liniach lotniczych funkcjonują naprawdę dobre zabezpieczenia. Pasażerowie i ich bagaże są zwykle dokładnie sprawdzani przed wejściem na pokład, opracowano też nowe schematy działania brygad antyterrorystycznych i ich zaplecza. Zresztą w przeciągu ostatniego półwiecza praktycznie wszystkie porwania samolotów zakończyły się klęską terrorystów. Znacznie częściej spotyka się po prostu zamachy bombowe na samoloty, pociągające za sobą nadzwyczaj dużą liczbę ofiar. Gracze muszą na to uważać. W XXI wieku nie da się porwać pojazdu latającego metodami, opisywanymi w dzisiejszych powieściach sensacyjnych.

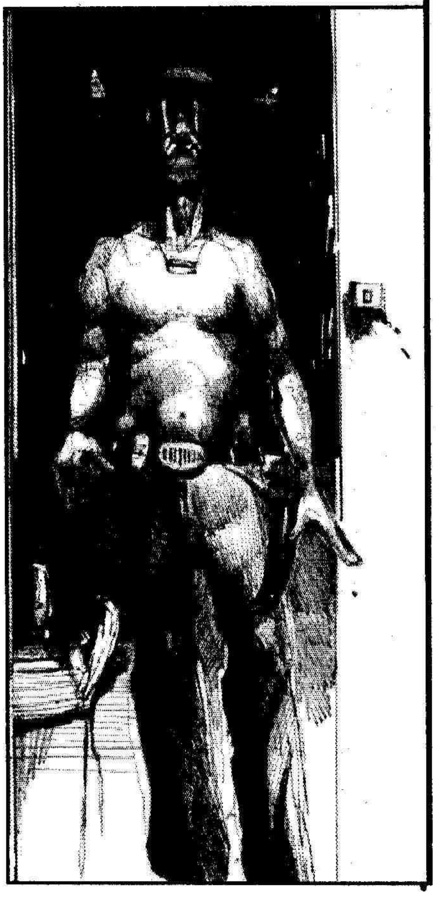


Kolejne sposoby wymuszenia na społeczeństwie swej woli są zabójstwa - zamachy na osoby powiązane z władzą lub uznawane przez terrorystów za wrogów. Ten rodzaj działalności jest niebezpieczny nie tylko dla ludzi znanych, ale praktycznie dla każdego, kto przez terrorystów uznany zostanie za niewygodnego. Osoba ta wcale nie musi być politykiem, znanym aktorem, czy przemysłowcem. Wystarczy tylko, aby w jakiś sposób naraziła się którejś

z terrorystycznych organizacji. W jednej chwili na celowniku może znaleźć się każdy z grających. Terroryści mogą wpaść w gniew z powodów naprawdę błahych – jeśli np. dzielnicą rządzi grupa islamistów, powodem do uznania kogoś za wroga może stać się nawet fakt, iż któryś z graczy potrąci przypadkowo na ulicy jednego z członków nielegalnej organizacji.

Ostatni z rodzajów działań terrorystów stanowią ataki na różnego rodzaju obiekty - urządzenia komunalne czy banki. Węzły światłowodowych połączeń komunikacyjnych aż proszą się o uszkodzenie, a ich zniszczenie doprowadzić może do chaosu wiele organizacji finansowych i społecznych. W XXI wieku pojawia się też terroryzm komputerowy. Ataki wymyślonych przez terrorystów wirusów, pomimo zabezpieczeń, mogą zniszczyć bazy danych, zakłócić pracę sieci komputerowych, wywołać panikę na giełdach, zakłócić normalne funkcjonowanie światowego systemu gospodarczego.

Terroryści mogą osiągać swe cele w bardziej skomplikowany sposób. Na przykład działalność przeciwko rządowi wywoła łatwo przewidywane represje, które ten rząd skompromitują w oczach opinii publicznej. Pamiętaj o tym, że terroryści i przestępcy często cieszą się sympatią mediów. Wrogie państwa sponsorują nie tylko samych terrorystów, tych od krwawej roboty, ale także dziennikarzy i polityków, którzy mają tych bandytów osłaniać i zapewnić im propagandowy sukces.



TERRORYZM W RPG

Organizacje terrorystyczne występują nie tylko w prawdziwym świecie. Z dużym powodzeniem można je wykorzystać także w grach fabularnych. W wielu znanych systemach RPG problem terroryzmu zajmuje ważne miejsce. W arabskim świecie do AD&D, AL-Quadim, istnieją tajne organizacje zabójców, tzw. „assassinów". Posiadają oni wyspecjalizowane oddziały, zajmujące się właśnie terroryzmem. Podpalają wsie, zatruwają wodę w studniach, organizują porwania. Są to działania wywołujące chaos i atmosferę strachu. Podobne organizacje istnieją również w innych światach tego systemu: „Szkarłatne Bractwo" w Greyhawku, czy „Rycerze Tarczy" w Forgotten Realms. Starają się zburzyć istniejący porządek, by ostatecznie przejąć władzę lub wykorzystać taką sytuację do przeprowadzenia własnych zamierzeń. Systemy cyberpunkowe także nie pomijają kwestii terroryzmu.



W „Shadowrunie" największą i najpotężniejszą organizacją terrorystyczną jest „Alamos 20,000". Działa ona od roku 2036, kiedy przy pomocy zapalających ładunków napalmu zamordowała dwadzieścia osób w Ohio. Ofiarami byli „przebudzeni", czyli elfy, krasnoludy, orkowie i pozostałe nie ludzkie rasy. Mimo, iż nad rozbiciem Alamos 20,000 pracują setki agentów FBI, zadanie to jest niezwykle trudne. Organizacja posiada bowiem duże wpływy polityczne, ma swoich członków w Senacie, policji, wywiadzie i wielkich korporacjach. Posiada swoje filie na całym świecie. Wielu polityków, przemysłowców i ludzi biznesu jest sympatykami Alamos 20, 000, dostarczając jej niezbędnych funduszy. W „Shadowrunie" istnieją także inne takie organizacje: ekstremiści walczący o większe prawa dla „przebudzonych", arabscy fundamentaliści, skrajne ugrupowania ekologiczne, tajemnicze sekty – to tylko niektóre z nich.

Problem terroryzmu jest dobrym pomysłem na przygodę. Nie odnosi się to tylko do światów cyberpunkowych. Istnieje wiele możliwości, by grupa zetknęła się z terrorystami. Oto kilka pomysłów:

Drużyna zostaje wynajęta, by z rąk porywaczy uwolnić zakładników. W systemach fantasy porwany może zostać członek rodziny królewskiej, syn bogatego kupca, ambasador ościennego państwa (kryzys dyplomatyczny!). W światach cyberpunkowych mogą to być ważni politycy, biznesmeni, ich bliscy, można uprowadzić cały samolot, pociąg, statek (albo na przykład wagonik kolejki górskiej). Drużyna może odgrywać rolę porywaczy, którym zlecono to zadanie, albo też stać po stronie prawa (zdarza się, że policja ma związane ręce i nie może działać oficjalnie). Zadanie jest trudne – należy odnaleźć i zneutralizować terrorystów, zachowując przy życiu zakładników.

W innym przypadku drużyna zostaje poproszona o dostarczenie okupu. Jeśli uda się jej, działając na własną rękę, zlikwidować bandytów, otrzyma zapewne dużą nagrodę. Gdy jednak zakładnikom coś się stanie... Nie chciałbym być na miejscu bohaterów.

Czytałem kiedyś bardzo interesujący scenariusz do AD&D: drużyna została wynajęta, by eskortować syna króla, powracającego do domu z innego państwa. W czasie drogi książę zostaje uprowadzony, a bohaterowie uśpieni. Okryci hańbą wracają do króla, gdzie dowiadują się



o żądaniach okupu. Muszą dostarczyć pieniądze (100.000 sztuk złota)) do odległego zamku. Po drodze zostają znów napadnięci i obrabowani z okupu. Robią to oczywiście zamaskowani porywacze. W każdym razie nie przyznają się do tego i podtrzymują swe żądania. Wściekły władca zmusza drużynę, by odbiła syna i odzyskała okup. W wypadku odmowy – konsekwencje są jasne...

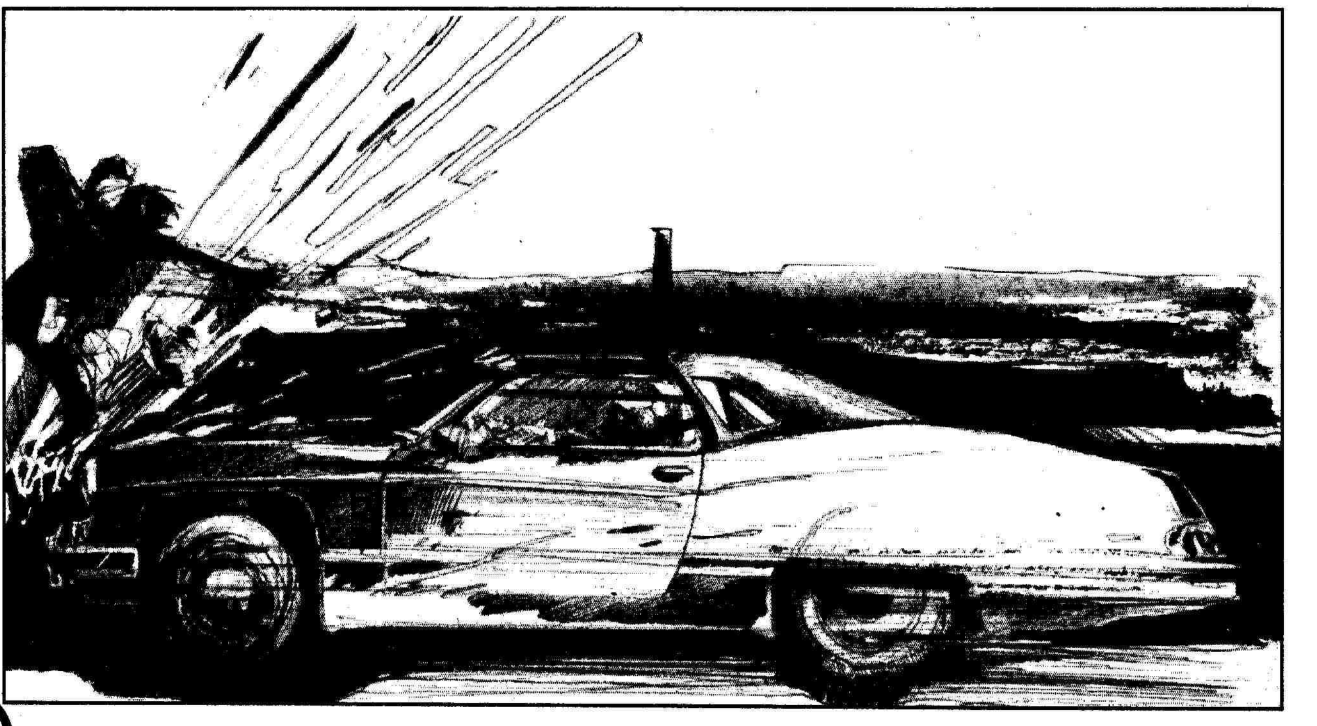
Następną propozycją przygody jest zajęcie przez terrorystów ważnego obiektu i groźba jego zniszczenia lub posłużenia się nim w złym celu. Może to być potężny artefakt, czy relikt w światach fantasy. W cyberpunku dobrym pomysłem jest opanowanie wyrzutni rakiet nuklearnych, elektrowni atomowej itp. Terroryści mogą także dokonać serii zamachów i grozić następnymi, gdy nie zostaną spełnione ich żądania. W ręce bandytów może wpaść broń chemiczna, biologiczna, bądź nuklearna. W systemach fantasy będą to silne magiczne przedmioty, powodujące zniszczenie lub zarazę. Najczęściej takie zamachy przeprowadzane są w miastach, powodują więc ogromną ilość ofiar. I w tym wypadku drużyna może działać z własnej inicjatywy, chcąc ratować miasto lub działać z chęci zysku. Zdobycie ładunku atomowego czy atefaktu chaosu może przynieść wielkie pieniądze. W skrajnych przypadkach misja drużyny polega na zdobyciu takiej broni i dostarczeniu jej właśnie terrorystom. Uważam jednak, że jest to niemoralne i misji takiej podejmą się tylko postacie o złych charakterach. Ciekawa byłaby jednak przygoda, gdzie drużyna zostaje wplątana w działania terrorystów i nieświadomie im pomaga.

Cele organizacji terrorystycznych są najróżniejsze. W świecie fantasy może istnieć tajna grupa ekstremistów – krasnoludów, mordująca elfy. Inna organizacja niszczy wszelkie przejawy magii. Celem jej ataków padają bractwa magów, gildie, samotni czarodzieje. Fanatyczni wyznawcy złych bóstw mogą też atakować świątynie i miejsca kultów. We wszystkich systemach celem walki jest także władza i związana z nią polityka. Terroryści mogą domagać się ustąpienia rządu lub uwolnienia z więzień swoich przywódców. Często są wspierani i finansowani potajemnie przez wrogie państwa, pragnące wywołać destabilizację. Zawsze istnieją grupy anarchistyczne, stosujące terror, by zniszczyć każdą władzę i pogrążyć kraj w upragnionym chaosie. W takich wypadkach zbrodnie dokonywane są dla samej idei. Niektóre organizacje ekologiczne posługują się metodami terrorystycznymi, by wymusić zaprzestanie, np. budowy fabryki, wycinania lasów czy polowań na zagrożony gatunek zwierząt. Co prawda, w świecie fantasy druid – terrorysta może cokolwiek dziwić... Terroryzm to także dobry sposób na zbicie majątku.

Czasem bohaterowie muszą posłużyć się metodami terrorystycznymi, by ukryć własną działalność. Oto przykład z sesji „Shadowruna": likwidacja niebezpiecznych faszystowskich fanatyków w podziemnej siedzibie w Seattle nie jest zadaniem łatwym i bezpiecznym. Wspólnicy faszystów mogą wpaść na trop i później mścić się. Także skorumpowana policja staje się potencjalnym wrogiem. Jeden z bohaterów, sławny troll Rzeźnik vel Rębacz, podstawia więc pod ich siedzibę furgonetkę wypełnioną 100 kg ładunkiem bardzo silnego materiału wybuchowego, plastyku C– XII . Zdalnie odpalony ładunek niszczy co prawda cały budynek, ale korzyści są znaczne. Faszyści zostają zlikwidowani, a ślady zatarte, bowiem godzinę po eksplozji przyznaje się do zamachu dwadzieścia najróżniejszych organizacji terrorystycznych...

Terroryzm można z powodzeniem wykorzystać w wielu grach fabularnych. Mniej przyjemny jest fakt, że bomby naprawdę wybuchają na ulicach prawdziwych miast.

KUBA „PIĘKNY" ŻUREK



Cyberpunk

Kiedy zaczynałem grać w RPG, wśród graczy krążyły przede wszystkim kserowane wersje oryginalnych podręczników. Dlatego też z zadowoleniem, ale i z niepokojem, przyjąłem pojawienie się na rynku drugiej gry wydanej po polsku.

Z zewnątrz podręcznik do **Cyberpunka 2020** nie różni się od oryginału niczym, z wyjątkiem języka napisów. Niestety, środek pozostawia wiele do życzenia. Na przykład bardzo dobre (przynajmniej w oryginalnej wersji) rysunki w dziwny sposób utraciły jakość. Zdarzyło się również wiele wpadek w odnośnikach do konkretnych stron. Szczególnie rozbawił mnie ten, który został zamieszczony na stronie 173: „Na temat wirtualnych rzeczywistości napiszemy więc później (dokładnie na str. 170)".

Polska wersja **Cyberpunka 2020** to pełne tłumaczenie oryginalnego wydania. Znajduje się w niej 16 rozdziałów, dzięki którym grający mogą przenieść się do świata przyszłości. Autorzy już na wstępie proponują aż dziewięć „ról", spośród których można wybrać swojego bohatera. Niektóre z postaci wydają się ciekawe (np. netrunner), inne – dodane jakby na przyczepkę. Liczba ról wydaje się ograniczać graczy, ale nie należy się tym przejmować – autorzy zadbali też o takich jak ja malkontentów, zamieszczając sposób tworzenia nowych. Sposoby kreowania bohatera (zwanego cyberpunkiem) dają dużo możliwości – zamieszczono trzy metody określania punktów postaci. Mnie osobiście najbardziej spodobała się „kinowa" – umożliwiająca stworzenie prawdziwego, niepokonanego bohatera, godnego cyberpunkowych przygód. Warto przy okazji wspomnieć, że autorzy namawiają Mistrzów Gry do zabijania zbyt potężnych postaci, argumentując: „wszyscy jesteśmy dorośli".

Grającym w *Kryształy Czasu* ilość współczynników wyda się znikoma, ale równoważy ją dosyć duża liczba umiejętności. Tych ostatnich nie jest ani za dużo, ani za mało, choć uważni gracze (czytaj „upierdliwi") zapewne znajdą kilka, których autorzy nie zamieścili. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by naprawić ten błąd – żadne reguły tego nie zakazują, wręcz przeciwnie.

Podczas kreowania postaci warto zwrócić uwagę na rozdział pod tytułem „Uliczne opowieści" – zarazem nielogiczny i bardzo interesujący. Zawiera on masę tabelek, dzięki którym możesz opracować przeszłość swojego bohatera. Z jednej strony jest to przeciwne idei RPG. Z drugiej zaś strony, może to być niesamowita zabawa oraz duże wyzwanie dla graczy (i potwierdzenie idei RPG) – niełatwo jest odegrać narzuconą sobie rolę, szczególnie, jeśli poszczególne elementy wydają się do siebie nie pasować.

Techniczna strona **Cyberpunka 2020** nie jest zbyt skomplikowana, daje też graczom i Mistrzowi Gry dużo możliwości. Testy przeprowadza się dosyć szybko, a po drugiej, trzeciej sesji nie trzeba już prawie w ogóle zaglądać do podręcznika. Ciekawa, choć dosyć denerwująca podczas gry jest „Tabela pecha", czyli coś, do czego odwołuje się Mistrz Gry, gdy chce sprawdzić, jak źle poszła bohaterowi wykonywana przez niego czynność. Można ją w ciekawy sposób wykorzystać, ubarwiając opisywaną scenę i rozbawiając graczy.

Autorzy systemu bardzo dobrze opracowali walkę, czyli coś, co niektórzy zwą sercem RPG. Jest ona zarówno szybka, jak i dosyć realna. Nie trzeba wykonywać setek rzutów, ani walczyć z pancerzem przeciwnika. Gracze mają naprawdę dużo możliwości i szans na wyżycie się. W podręczniku opisano setkę różnego rodzaju urządzeń przydatnych do zabijania – od lekkich pistoletów po bomby atomowe.

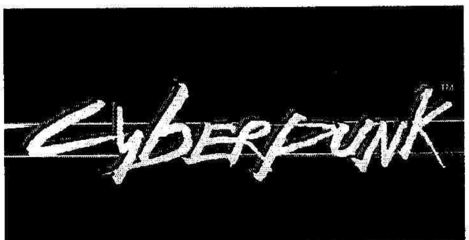
Ciekawie opracowano również nowe gadżety i urządzenia, oparte na technologii XXI wieku. Poza bronią, można zakupić różnego rodzaju pojazdy, wyposażenie, narkotyki (którym poświęcono obszerny rozdział, pełen dokładnych opisów), komputery, sprzęt elektroniczny, komunikatory, lornetki, skanery. Autorzy nie zapomnieli również o wyżywieniu, mieszkaniach, opłatach za telefon czy usługach medycznych. Te ostatnie serwuje firma **Trauma Team**, która zajmuje się nie tylko leczeniem, ale również i skupowaniem organów – dla obrotnych jest to dobry sposób na łatwy i szybki zarobek, jeśli tylko ofiara ma kartę dawcy.

Bardzo ciekawym pomysłem jest również cyberpsychoza – choroba spowodowana nadmierną ilością wszczepów. Zabawa zaczyna się wtedy, kiedy człowiek przesadzi z ilością wmontowanych w swoje ciało bajerów i stanie się w dużej części robotem. Cyberpsychoza objawia się zazwyczaj chęcią zabijania wszystkiego, co żyje. Chorego denerwuje wszystko, co ludzkie, sami ludzie, ich zachowanie i potrzeby. Cyberpsychicznymi zajmuje się specjalny oddział policji, składający się praktycznie z takich samych typków. Gliniarze najczęściej najpierw strzelają, a potem sprawdzają, co da się sprzedać. Pytania zadają rzadko.

Niestety, kilka zalet **Cyberpunka 2020** zostało zniweczone przez to, że zaprezentowana w tym systemie sieć komputerowa jest groteskowa. Pomijam już sprawę „Ikon" (określających wygląd programu w przestrzeni sieci), które są w taki czy inny sposób obecne w każdym systemie przyszłościowym, mimo iż nie powinny istnieć. Opracowane programy również pozostawiają wiele do życzenia, ale na całe szczęście można zawsze stworzyć nowe, do czego namawiają autorzy. Najgorsza jest jednak sama sieć, którą przedstawiono jako mało interesujący diagram, porównywany przez twórców do krzyżówek. Sposób projektowania fortec danych jest nieciekawy, a wirtualna rzeczywistość wydaje się śmieszna. Niestety, jeden z najciekawszych elementów gier cyberpunkowych został w tym systemie potraktowany co najmniej po macoszemu. Dla polskiego czytelnika dodatkowym utrudnieniem będzie tłumaczenie, bowiem niektóre z nazw programów zachowano w oryginale, niektóre zaś przetłumaczono, pozostawiając jednocześnie wersję oryginalną. Już sobie wyobrażam te dyskusje na sesjach: „Watchdog nie jest lepszy od speedtrapa, to Pies Strażniczy jest lepszy".

Interesujące są rozdziały wprowadzające w świat **Cyberpunka 2020**. Alternatywną historię Ziemi opracowano dość pomysłowo. Zawiera wiele informacji, które można wykorzystać w trakcie gry. Interesująca jest również nowela, dzięki której łatwiej wczuć się w nastrój cyberpunkowego świata. Na zakończenie autorzy zaaplikowali nam opis megakorporacji, które rządzą Ziemią, przewodnik po Night City – wielkim środowisku miejskim i wycinki gazet, dające pomysły na przygody. Nie zabrakło również scenariuszy, które niestety mają dość mierny poziom.

Podsumowując, **Cyberpunk 2020** nie jest najgorszym systemem, choć ma kilka niedociągnięć. Wszystkim tym, którzy lubią „krew i spermę", z pewnością się spodoba, bo pełno tu walki i seksu – w końcu jest to świat mrocznej przyszłości. Niestety, także tłumaczenie pozostawia wiele do życzenia, a ręki



redaktora w zasadzie nie widać, co utrudnia zrozumienie niektórych fragmentów gry. Strona edytorska rownież nie jest najlepsza. Poza złymi odnośnikami do stron, można w tekście natrafić na rysunki podpisane po angielsku, mapki z oznaczeniami innymi niż te, które znajdują się w tekście, a nawet odwołanie do nigdzie nie opisanej umiejętności (czyżby błąd tłumaczenia?). Wydawać by się mogło, że drugi system wydany po polsku będzie opracowany lepiej, jednak jego wydawca najwyraźniej nie należy do tych, którzy uczą się na cudzych błędach.

(krzaku)

W ZAPOMNIANYCH ZAKĄTKACH WSZECHŚWIATA

Maciek Kocuj

Poniższe informacje nadają się do wykorzystania w systemach gier science fiction, takich jak ***Traveller, Star Wars*** *i* ***Shatterzone.*** *Można na podstawie tych wiadomości tworzyć oryginalne scenariusze lub wzbogacać o nowe wątki już istniejące przygody. Niektóre pomysły mogą zostać z powodzeniem zaadaptowane do innych gier, nawet tych, nie mających nic wspólnego z science fiction.*

I. Koloseum

Trudno powiedzieć czy Układ Planetarny Geltchlingera znajduje się na uboczu, czy też w pobliżu kosmicznych szlaków. Jak mawiają starzy wyjadacze podprzestrzeni, jeżeli ktoś ma dobry statek i dokładną mapę, to jest mu wszędzie po drodze. Można jedynie stwierdzić, że układ ten leży na tyle blisko centrum Galaktyki, że został już kilkakrotnie gruntownie zbadany. Przy czym trzeba zauważyć, że określenie go mianem układu planetarnego jest lekką przesadą. Mamy tu bowiem do czynienia z gwiazdą będącą węglowym podolbrzymem i krążącą wokół niej małą, gazową planetą. Jednym słowem zgodnie z Katalogiem Obiektów Kosmicznych jest to System Geltchlingera, na który składa się gwiazda Geltchlingera z planetą Geltchlingera (swoją drogą ciekawe kto to był ten Geltchlinger). Jak już wspomniałem układ ten był parokrotnie zbadany zarówno przez statki załogowe jak i przez sondy automatyczne. Efektem tych badań było kilka wyjątkowo obszernych raportów, w których zostało ponad wszelką wątpliwość udowodnione, że w Układzie Planetarnym Geltchlingera nie ma nic, o czym warto by było napisać choć jedno słowo. Jeszcze do niedawna była to całkowita prawda. Mało kto jest jednak zorientowany, że od jakichś kilkunastu lat jest to jedno z bardziej interesujących miejsc w galaktyce. Stało się to w momencie gdy do Układu Planetarnego Geltchlingera zdryfował z przestrzeni międzygwiezdnej ogromny statek kosmiczny o nazwie Koloseum. Statek ten zaczęli budować ludzie z niepodległej kolonii Tandithu na rozkaz Wielkiego Kunktatora. Wielki Kunktator to władająca niepodzielnie kolonią sztuczna inteligencja, która została zaprojektowana specjalnie do sprawowania rządów. Pomimo, że są to rządy totalitarne, mieszkańcy Tandithu godzą się na nie. Właściwie nie mają innego wyjścia, gdyż Wielki Kunktator posiada władzę absolutną i niszczy w zarodku wszelkie przejawy buntu. Od czasu do czasu władająca kolonią Tandithu sztuczna inteligencja przystępuje do realizowania różnych szalonych planów powstających gdzieś w głębi przegrzanych obwodów. Ostatnim tego typu pomysłem był projekt podboju odległych galaktyk przy pomocy floty ogromnych, międzygalaktycznych statków kosmicznych. Pierwszym takim gwiezdnym pojazdem nowej generacji miało być właśnie Koloseum. Jednak charakterystyczną cechą Wielkiego Kunktatora jest to, że porzuca on realizację własnych projektów równie szybko jak tworzy ich plany. Taki los spotkał również Koloseum, którego budowa została po pewnym czasie zaniechana. Stało się to akurat w trakcie konstruowania napędu statku. Jak wiadomo pojazd kosmiczny bez możliwości poruszania się o własnych siłach staje się zwykłą kupą złomu. Tak też właśnie zostało potraktowane Koloseum, które krążąc bez celu wokół Tandithu zaczęło zawadzać lądującym i startującym z planety statkom kosmicznym. Na rozkaz Wielkiego Kunktatora ta „orbitująca zawalidroga" została odholowana w przestrzeń międzygwiezdną, z której po pewnym czasie zdryfowała do Systemu Geltchlingera.

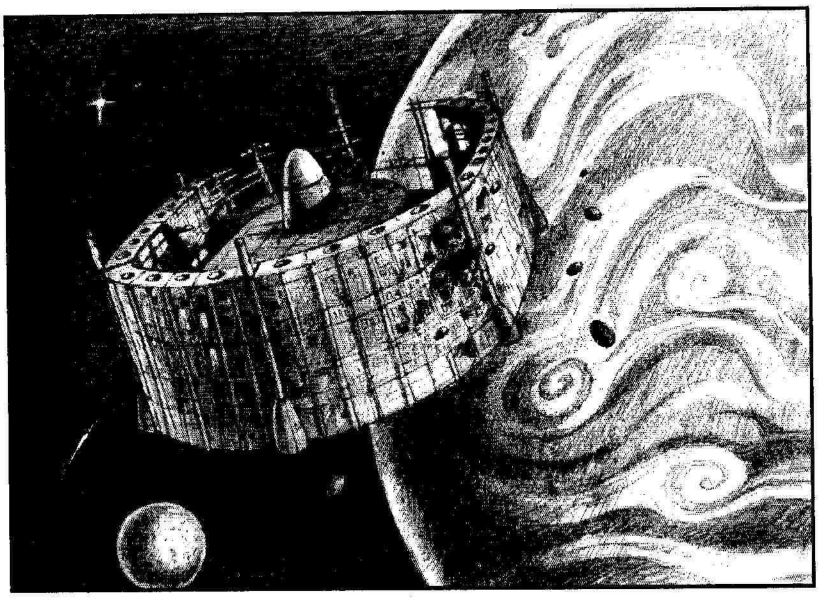
Koloseum jest ogromną konstrukcją składającą się z kilkudziesięciu poziomów mogących pomieścić setki tysięcy ludzi. Pomimo nieukończenia budowy w przeważającej części statku panują warunki umożliwiające życie. Obecnie dryfujący po orbicie planety Geltchlingera pojazd kosmiczny stał się swoistą niszą ekologiczną, o którą konkurują różni, dziwni mieszkańcy.

Przede wszystkim jako nieskatalogowany oficjalnie obiekt, o którym wiedzą tylko nieliczni (plany Wielkiego Kunktatora utrzymywane są w ścisłej tajemnicy zwłaszcza te, które się nie powiodły), jest niesłychanie atrakcyjny dla przemytników i ludzi wyjętych spod prawa. Kilka poziomów Koloseum posiadających platformy startowe zostało przekształconych na bazę kosmiczną dla przemytniczych statków. Mogą one tu zawsze znaleźć schronienie przed pościgiem i naprawić przy okazji swoje uszkodzenia. Dzięki bezpośredniemu dostępowi do obszernych pomieszczeń przerobionych na magazyny, docierające tu statki mogą dokonywać przeładunków znajdujących się w ich ładowniach towarów. To właśnie tu dokonuje się wielkich, nielegalnych transakcji, a Koloseum jest miejscem, do którego dostarcza się i odbiera zamówiony towar. W związku z tym, że przewijają się tu wielkie ilości pieniędzy w różnej postaci, znaleźli się ludzie, którzy postanowili przy tej okazji trochę zarobić. Powstały więc bary oferujące najróżniejsze atrakcje, których przeważająca część zabroniona jest na większości cywilizowanych planet. Otwarto sklepy z nielegalnymi towarami, w których można nabyć prawie wszystko począwszy od najnowszych prototypów broni, a skończywszy na rzadkich, egzotycznych stworzeniach z najodleglejszych planet. Zorganizowano też salony gier hazardowych, w których można zagrać dosłownie we wszystko i stracić nie tylko całą fortunę, ale i własne życie.

Pomimo wielkiej skali powyższego przedsięwzięcia przemytnicy zajmują zaledwie kilka poziomów tego molocha, jakim jest niewątpliwie Koloseum.

Liczne zakątki statku kosmicznego zamieszkane są przez innych, tajemniczych lokatorów. Między innymi założyła tu swą siedzibę sekta wyznawców Świętego Ainstaina. Fanatycy tego nielegalnego kultu królują niepodzielnie na kilku poziomach, gdzie wprowadzają własne prawa i porządki. Święty Ainstain był mitycznym człowiekiem – bogiem, który podobno wieki temu przekształcił cały wszechświat. Jego wyznawcy twierdzą, że właściwie stworzył kosmos na nowo zatrzymując materię i wprawiając w ruch światło. Miał to niby zrobić przy pomocy wymyślonej przez siebie magicznej formuły składającej się z różnych matematycznych symboli. Kult Świętego Ainstaina jest oficjalnie zdelegalizowany ze względu na swoje okrutne i niebezpieczne obrządki. Głównym z nich jest tak zwana ceremonia przemiany ciała w światło. Odbywa się to w ten sposób, że ochotnik (lub jakiś niewierny) zostaje umieszczony w termicznym sarkofagu, do którego zostaje gwałtownie dostarczona skierować Koloseum w kierunku gwiazdy Geltchlingera. Są gotowi zdobyć za wszelką cenę przydatny im do tego sprzęt i narzędzia. Wyznawcy sekty są bardzo niebezpieczni, a ich społeczność silnie zmilitaryzowana.

Myliłby się ten, kto by sądził, że nad Koloseum nie wisi ciągle cień Wielkiego Kunktatora. Statek kosmiczny zdążył zostać wyposażony w trzy niezależne od siebie komputery będące w zasadzie sztucznymi inteligencjami. Były one zaprojektowane i przeznaczone do kierowania statkiem. Tę właśnie funkcję mają głęboko zakodowaną i próbują obecnie przejąć kontrolę nad Koloseum. Na razie mają sporo kłopotów z dostosowaniem się do zaistniałej sytuacji. Nie opracowały jeszcze odpowiedniej strategii walki z poszczególnymi intruzami znajdującymi się na pokładzie ich statku. Trzeba jednak pamiętać, że mają zdecydowaną przewagę nad innymi, gdyż statek jest ich własnym domem i doskonale go znają. Największym dla nich problemem jest to, że część systemów, które



potężna ilość energii skutkiem czego wszystko, co znajduje się w sarkofagu ulega zniszczeniu. Efektem towarzyszącym tej destrukcji jest oślepiający błysk, który zostaje z zadowoleniem i nabożną czcią przyjęty przez biorących udział w ceremonii wyznawców. Przywódcy sekty uważają, że Koloseum zostało im zesłane przez samego Świętego Ainstaina po to by mogli przy jego pomocy przelecieć przez środek słońca i doznać ostatecznego oświecenia. Wierzą, że statek kosmiczny przetrwa podróż przez słoneczne jądro i ocali ich od śmierci, gdyż jest on pobłogosławiony przez Świętego Ainstaina. Wyznawcy kultu są w trakcie konstruowania napędu, który pozwoli im

powinny znajdować się pod ich kontrolą (śluzy, windy itp.) nigdy nie powstała lub jest uszkodzona. Sztuczne inteligencje muszą teraz układać nowe procedury, według których mogą przeprowadzać swoje działania. W dodatku na skutek pewnych niedociągnięć w projekcie Wielkiego Kunktatora komputery nie posiadają opcji pozwalającej im na współpracowanie ze sobą, a większość ich kompetencji zachodzi na siebie. Każda ze sztucznych inteligencji podejmuje działania na własną rękę. Efekty takich działań są zwykle dość mizerne, gdyż komputery wchodzą sobie nawzajem w drogę. Na przykład, gdy jedna sztuczna inteligencja wysyła któregoś z robotów naprawczych w celu sprawdzenia obwodów jakiejś windy, inna sztuczna inteligencja może w trakcie wykonywanych przez robota tej czynności odwołać go i wysłać w inną misję.

Dość egzotycznymi mieszkańcami Koloseum są przybyłe gdzieś z głębin wszechświata dziwne istoty zamieszkujące otwartą przestrzeń kosmiczną. Inni lokatorzy statku kosmicznego nazwali je czarnymi kulami. Nazwa ta wzięła się od ostatnich słów komunikatu nadanego z pokładu małego ścigacza przez pewnego przemytnika, który zetknął się z nimi jako pierwszy. Komunikat ten brzmiał: „A niech to szlag trafi! Prosto na mnie leci jakaś cholerna czarna kula!". Jak łatwo się domyśleć to pierwsze spotkanie nie zakończyło się dla człowieka zbyt pomyślnie. Czarne kule są ogromnymi stworzeniami podobnymi na pierwszy rzut oka do asteroidów. Jako wielkie kuliste bryły mają po około dwadzieścia metrów średnicy i żyją stadnie w otwartej przestrzeni kosmicznej. Jak zdążyli się zorientować co wnikliwsi obserwatorzy, czarne kule poruszają się przy pomocy wytwarzanego pomiędzy sobą zmiennego pola magnetycznego. Nie wiadomo o nich nic bliższego, gdyż jak dotąd nie zostały podjęte nad nimi żadne badania.

Gdy czarne kule pojawiły się w Systemie Geltchlingera wzbudziły powszechną panikę, a dotychczasowi mieszkańcy Koloseum myśleli, że będą zmuszeni się ewakuować z tej okolicy. Te dziwne istoty zaczęły bowiem krążyć wokół ogromnego statku kosmicznego i z dużą siłą uderzać w jego zewnętrzną powłokę. Nikt nie dysponował jednostką bojową mogącą zniszczyć czarne kule. Strzelanie do nich z jakiejś ciężkiej broni umieszczonej na nieprzystosowanych do tego przemytniczych statkach doprowadziłoby jedynie do szybszej zagłady Koloseum na skutek dużej ilości niecelnych strzałów. Bombardowanie czarnych kul ustało równie gwałtownie jak się rozpoczęło. Istoty zadowoliły się wyłupaniem kilkunastu dziur na paru na szczęście niezamieszkałych poziomach. Od tego czasu zachowują się dość spokojnie, a zniszczone przez nich poziomy służą im jako gniazda. Nie wiadomo dokładnie ile czarnych kul znajduje się obecnie w Systemie Geltchlingera, gdyż nikt ich dokładnie nie zdołał policzyć. Najprawdopodobniej jest ich kilkanaście, w każdym razie nie więcej niż dwadzieścia, chyba że rozmnożyły się jakoś od czasu przybycia, a w gniazdach dorastają już młode, czarne kule.

Na niektórych poziomach Koloseum można spotkać różnych, ukrywających się tam dziwaków. Między innymi mieszka tam kilkudziesięciu mutantów

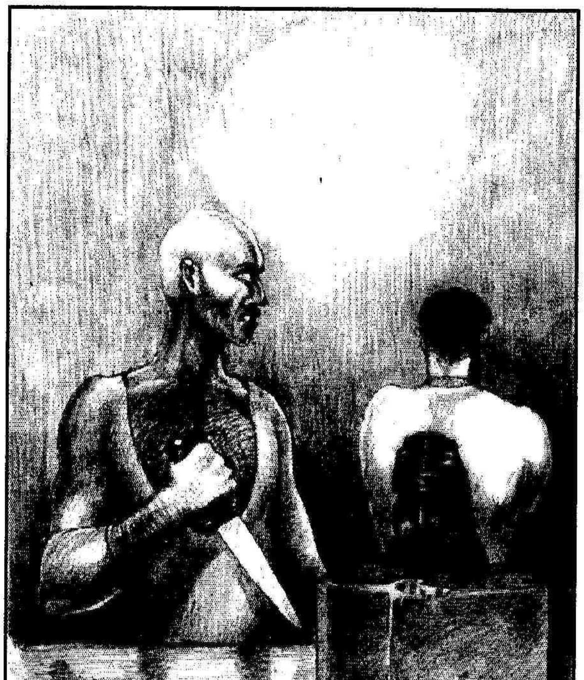
z Kolonii Tandithu. Są to zwykli ludzie, u których mutacje rozwinęły się na skutek pewnego nieudanego eksperymentu przeprowadzonego przez Wielkiego Kunktatora. Niepodzielny władca planety Tandithu pozbył się ich przy okazji usunięcia nieukończonego statku międzygalaktycznego.

Uwagi dla Mistrza Gry: Wnętrze Koloseum jest doskonałym miejscem na rozegranie całej kampanii. Poszukiwacze przygód mogą tu trafić przypadkowo lub przylecieć na statek z jakąś misją, na przykład odszukania kogoś, czy czegoś. Podczas przemierzania licznych poziomów Koloseum bohaterowie nie będą w stanie uniknąć pułapek zastawionych przez władców poszczególnych obszarów statku. Mogą wpaść w łapy mutantów, przemytników, wyznawców Świętego Ainstaina, albo dostać się we władanie sztucznych inteligencji. Trzeba przy tym pamiętać, że tutejsi mieszkańcy będą się starać wykorzystać więźniów w walce ze swymi sąsiadami.

Równie interesującym motywem na przygodę mogą stać się bliższe badania czarnych kul. Czym się te istoty odżywiają? Czy można się z nimi dogadać? Czy da się którąś złapać i sprzedać z zyskiem? To tylko nieliczne z wielu pytań, na które ty i twoi gracze możecie wspólnie poszukać odpowiedzi.

II. ŚWISTAKI Z PLANETY ULSESA

Planeta Ulsesa została odkryta całkiem niedawno i położona jest naprawdę wielki kawał drogi od najbliższego, cywilizowanego świata. Krąży wokół niewielkiej gwiazdy, której nikt jeszcze nie zdążył nawet nazwać. Gwiazda ta miała do niedawna numer XWQ 59376209, ale z chwilą odkrycia znajdującej się na jej orbicie, posiadającej życie planety, została skatalogowana jako 645 ZD 0039. Nadanie konkretnej nazwy jakiemuś słońcu nie jest prostą sprawą. Trzeba wymyśleć taką nazwę, która nie pojawiła się dotąd w oficjalnych spisach kosmicznych obiektów. Nie można przecież dopuścić do tego, żeby na skutek dublującego się nazewnictwa dochodziło w przyszłości do jakichś nieporozumień, czy błędów. Poza tym konieczne jest, aby zatwierdziło nazwę kilka komisji sprawdzających, czy nie obraża ona przypadkiem uczuć którejś z inteligentnych ras. Dodatkowo z chwilą nadania nazwy wszystko musi być przygotowane do wprowadzenia jej we wszystkich istniejących katalogach. Na szczęście podobna procedura nie obowiązuje wobec planet (są one identyfikowane według gwiazd, przy których się znajdują). Prawo do nadania nazwy planecie ma jej odkrywca, względnie dowódca statku, który pierwszy znajdzie się na jej orbicie. Tak właśnie stało się tym razem, gdyż imię nadał planecie kapitan Stumatolos, dowódca pierwszego statku, który dotarł do gwiazdy XWQ 59376209. Niestety nie wiadomo na czyją cześć to zrobił ponieważ jego statek wkrótce rozbił się, spadając wprost na nazwaną przez kapitana Stumatolosa planetę. Zanim się to jednak stało dokonano gruntownych badań nowo odkrytego świata. Przede wszystkim



odkryto, że na planecie Ulsesa istnieje życie. W dodatku gatunek znajdujący się tu na najwyższym szczeblu rozwoju jest niewątpliwie rasą inteligentną. Te inteligentne istoty są niewielkimi, futerkowymi stworzeniami podobnymi trochę do znanego powszechnie w galaktyce gatunku zwanego świstakiem. Stwierdzono, że świstaki z planety Ulsesa (tak zaczęto je powszechnie nazywać) posługują się mową i prostymi narzędziami. Tworzą one w swym naturalnym środowisku prymitywną, lecz dobrze zorganizowaną cywilizację. Na powierzchni planety panują dość surowe warunki (średnie temperatury wahają się w okolicach 20 stopni Fahrenheita). Atmosfera planety składa się w 90% z azotu i w 10% z tlenu. Jak wykazały badania, mogą w niej bezpiecznie przebywać ludzie, jeżeli tylko będą mieli na to ochotę. Kilkoro ludzi miało na to ochotę i przy pomocy lądownika dotarło na powierzchnię planety. Po nawiązaniu kontaktu i pobieżnym zapoznaniu się z językiem tutejszej cywilizacji, zaproszono kilku jej przedstawicieli na pokład statku kosmicznego. Oczywiście wcześniej świstaki zostały gruntownie zbadane, czy przypadkiem nie mogą zagrozić czymś człowiekowi. Jakiś czas po wejściu na pokład delegacji Ulsesjan łączność ze statkiem została przerwana, a niedługo potem krążący po orbicie pojazd kosmiczny spadł na powierzchnię planety. Gdy po pewnym czasie do gwiazdy, noszącej już teraz nowy numer 645 ZD 0039, dotarł kolejny statek badawczy, zachowując szczególną ostrożność powtórzono jeszcze raz wszystkie testy. Wyniki tych badań zostały tym razem dodatkowo przesłane na najbliższe, zamieszkałe światy. Jednak ponownie nie dopatrzono się najmniejszego nawet niebezpieczeństwa. Uznano poprzedni incydent za nieszczęśliwy wypadek i znowu nawiązano bliższy kontakt z cywilizacją świstaków. Wkrótce potem kolejny statek kosmiczny rozbił się widowiskowo na planecie Ulsesa. Dla wszystkich stało się oczywiste, że nie mają do czynienia z przypadkowymi katastrofami. Rasę świstaków uznano za niebezpieczną i niewiele myśląc wysłano w kierunku gwiazdy numer 645 ZD 0039 flotę wojenną. Na szczęście w tym czasie kilka osób zabrało się za ponowną analizę przesłanych przez statki badawcze wyników badań. Przyjęto kilka różnych hipotez i zdołano potwierdzić prawdziwość jednej z nich.

Okazało się, że w atmosferze o zwiększonej zawartości tlenu (na pokładach statków kosmicznych było w powietrzu dwa razy więcej tlenu niż na powierzchni planety) świstaki zaczynają wydzielać wraz ze śliną pewną substancję, której opary mają na ludzi bardzo silne i długotrwałe, halucynogenno-odurzające działanie. Statki badawcze uległy więc zniszczeniu na skutek niepoczytalnych działań odurzonej narkotykiem załogi, a wszystko to za sprawą niewielkiego ślinotoku nic nie rozumiejących futerkowych maluchów. Lecące w kierunku gwiazdy numer 645 ZD 0039 statki wojenne nie zostały jednak

odwołane, gdyż świstakami będącymi teraz ewidentną żyłą złota zainteresował się natychmiast świat przestępczy i teraz wojsko jest zmuszone bronić przemytnikom dostępu do planety Ulsesa. W przeciwnym razie w krótkim czasie świstaki zostałyby zwyczajnie rozkradzione, a pojedynczy osobnicy dotarliby wkrótce do wszystkich zakątków galaktyki. Większość cywilizacji zalanych łatwo dostępnym i działającym globalnie narkotykiem stanęłaby na krawędzi zagłady. W światku przestępczym powtarzana jest plotka, że zanim do gwiazdy numer 645 ZD 0039 dotarła flota wojenna trafił tam mały, przemytniczy statek i zdążył zabrać z planety Ulsesa na swój pokład, do specjalnie przygotowanej ładowni, kilka małych świstaków.

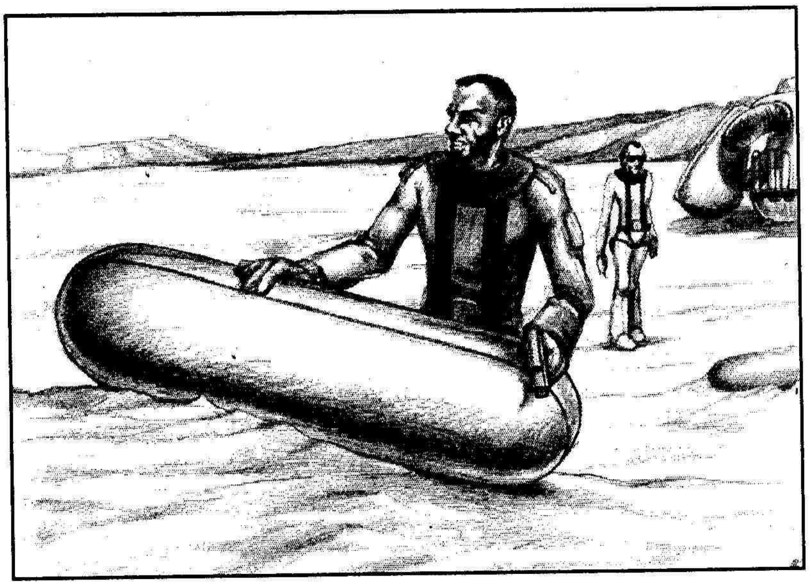
Uwagi dla Mistrza Gry: *Wyobraź sobie dużą stację kosmiczną, po której włóczy się świstak z planety Ulsesa (czyżby nowe oblicze galaktycznego terroryzmu?). Taka przyjemność nie może przecież ominąć naszych bohaterów. Z pewnością zdołają jakoś trafić do tego wielkiego domu wariatów. Mogą zostać do tego zmuszeni na skutek awarii własnego statku lub mogą być wysłani z misją uratowania stacji. Ich zadaniem będzie odnalezienie i unieszkodliwienie świstaka, oraz zapanowanie nad odurzoną narkotykiem załogą.*

Inną koncepcją na scenariusz może być powierzenie bohaterom opieki nad świstakiem. Poszukiwacze przygód nie zostaną oczywiście poinformowani z jakiego typu istotą mają do czynienia. Wkrótce staną się celem ataków ze strony różnych osobników próbujących zdobyć bezcennego gryzonia. Wcześniej, czy później poznają prawdę. Zwłaszcza, gdy nieopatrznie uwolnią świstaka ze specjalnej klatki.

III. POJEMNIKI

Powszechnie uważa się, że przemytnicy są zakałą galaktyki i nie tylko nie przyczyniają się do rozwoju cywilizacji, ale raczej ten rozwój hamują. Nie jest to, jak sądzę, do końca prawdą. Często statki przemytnicze, bądź to z chęci zysku, bądź zmuszone przez ścigające je prawo, zapuszczają się w odległe zakątki wszechświata. Wyprawy takie mają czasem jakiś pozytywny skutek dla cywilizowanych światów. Nie zawsze kończy się to jednak szczęśliwie dla przemytników.

Niedawno na przykład kilku takich galaktycznych przestępców, w trakcie szalonej ucieczki przed pościgowymi statkami floty wojennej, trafiło w okolice jakiejś odległej gwiazdy. Odkryli tam nieznaną dotąd planetę i schronili się na jej powierzchni. Tam dokonali bardzo dziwnego znaleziska. Na powierzchni planety natknęli się na dużą ilość wykonanych z dziwnego tworzywa pojemników. Oczywiście natychmiast zaczęli sprawdzać, czy nie da się jakoś tego znaleziska wykorzystać. Okazało się, że pojemniki nadają się doskonale do przewozu pewnych specyficznych towarów. Kilka laboratoryjnych prób wykazało, że mają one niesłychane wprost właściwości



konserwujące. Pojemniki te świetnie nadawały się do przemytu towarów, które mają najwyższą wartość, gdy są bardzo świeże, a których zamrażanie w trakcie transportu powoduje zdecydowaną utratę ich jakości. Takimi towarami są z pewnością narkotyczne kwiaty z planety Mottuz, które więdną w kilka minut po oderwaniu ich od powierzchni planety; bądź niezwykle cenne egzotyczne owoce przyprawowe z księżyców Trambannta, które bardzo szybko gniją tracąc swój doskonały smak. Zadowoleni z siebie przemytnicy wypełnili ładownię swego statku znalezionymi pojemnikami i po pewnym czasie wrócili do cywilizacji. Być może cała przygoda nie skończyłaby się dla nich tak pechowo, gdyby jeden z nich nie wpadł na pomysł jak mogą dużo zarobić, nie narażając się przy tym na wynikające z możliwości przyłapania na przemycie ryzyko. Wymyślił on mianowicie, żeby sprzedać pojemniki kilku organizacjom przemytniczym. Przydatność towaru została sprawdzona przez specjalistów i niebawem zawarto wszystkie transakcje. Z początku wszystko szło dobrze, ale wkrótce okazało się, że umieszczony w pojemnikach ładunek po pewnym czasie znika. Ponieważ przemycany w nich towar był niezwykle drogi, jego utrata przyniosła spore straty finansowe. Jak można się łatwo domyśleć, nasi odkrywcy szybko i tragicznie dokonali swego żywota. Na tym jednak nie skończyły się krwawe porachunki. Organizacje przemytnicze zaczęły oskarżać się wzajemnie o nieuczciwą próbę pozbycia się konkurencji. Zaczęła się cicha wojna przemytników, z której cieszyła się większość rządów cywilizowanych planet.

A wracając do nieszczęsnych pojemników, to okazały się one istotami żywymi, których zewnętrzna forma w wyniku ewolucji została zredukowana do samego żołądka. Było to możliwe dzięki żyjącej z nimi w symbiozie człekokształtnej rasie, która traktowała ich jako swych bogów i regularnie napełniała im brzuchy. Być może, gdyby pechowi przemytnicy zbadali dokładniej planetę, na którą przypadkowo trafili, to odkrywszy ową człekokształtną rasę dowiedzieliby się czegoś o tajemniczych pojemnikach i do dziś cieszyliby się dobrym zdrowiem. A tak, cóż? Galaktyka kręci się dalej.

Uwagi dla Mistrza Gry: *Bohaterowie mogą zostać wynajęci do przewiezienia jakiegoś cennego towaru, w którymś z opisanych wyżej pojemników. Mało prawdopodobne, że będą oni znać przyczynę wybuchu wojny przemytników, a przecież w powstałym zamieszaniu wiele pojemników rozproszyło się po całej galaktyce, trafiając często w przypadkowe ręce niezbyt doinformowanych osób. Niczego nie świadomi poszukiwacze przygód stracą cenny ładunek i będą musieli się sporo namęczyć, zanim znajdą wyjście z tej sytuacji. Najprawdopodobniej, aby uniknąć zemsty ze strony pracodawcy, spróbują gdzieś zdobyć podobny do utraconego towar.*

Przedstawiona tu historia odkrycia pojemników może też po prostu zostać przez kogoś streszczona w kosmicznym barze, jako zabawna opowiastka umilająca konsumpcję kolejnego Galaktycznego Gardłogrzmota.

OKO YRRHEDESA

W siódmym numerze **MiM** mieliście okazję po raz pierwszy zetknąć się z systemem RPG autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. W swojej grze Andrzej Sapkowski, z właściwą tylko sobie szczyptą ironii, stworzył wizję baśniowego świata, pełnego smoków, czarodziejów, bohaterów, prawdziwej przyjaźni i miłości. Co więcej, dał nam możliwość uczestniczenia w odwiecznych zmaganiach dobra ze złem, wyruszenia na spotkanie niepowtarzalnej Przygody i w końcu, oderwania się choćby na chwilę od otaczającej nas, szarej rzeczywistości.

Oko Yrrhedesa to gra fabularna, przeznaczona dla początkujących. Proste zasady, brak tysięcy tabel oraz przystępny język, jakim została napisana to zalety, które mają ułatwić pierwszy kontakt z RPG. Nie da się ukryć, że w swoim systemie A. Sapkowski powraca do korzeni. Przykładem tego jest duża część zasad oraz przygody, przypominające trochę słynne scenariusze do *D&D* z końca lat siedemdziesiątych. Wzorce, z których czerpie autor **Oka Yrrhedesa**, są więc najwyższej marki, a to daje nadzieję, że gra spełni swoje zadanie, zapewni młodym lub początkującym graczom wiele chwil dobrej zabawy i przygotuje ich do zgłębienia bardziej skomplikowanych systemów.

Aby ułatwić wam korzystanie z dużej ilości informacji (książka liczy ponad trzysta stron), znajdujących się w podręczniku, podzieliliśmy go na kilka części. Pierwszy z rozdziałów przeznaczony jest przede wszystkim dla graczy. Dzięki niemu zapoznacie się z podstawowymi pojęciami, mechaniką gry i wieloma innymi, równie ważnymi zagadnieniami. W następnym rozdziale została opisana magia, jej działanie i związane z posługiwaniem się tą sztuką ograniczenia. Tak, nie jest łatwo być magiem. Na własnej skórze przekonają się o tym ci, którzy postanowią podążyć tą drogą. Po opisie magii i czarów, znajduje się największa część **Oka Yrrhedesa**, czyli rozdział przeznaczony wyłącznie dla Mistrza Gry. Czego tam nie ma! Andrzej Sapkowski opisał i przewidział prawie każdą sytuację, jaka może mieć miejsce podczas zabawy, począwszy od prowadzenia walki, a skończywszy na opisie ras, w przedstawicieli których mogą wcielić się bohaterowie. Tak więc, Mistrzu Gry, nie martw się, Andrzej Sapkowski wyposażył cię w potężny oręż. Dzięki niemu, w przyjemny i łatwy sposób przeniesiesz się z grupą przyjaciół do świata wyobraźni. A w nim... To już pozostawiam Tobie.

Kolejną częścią **Oka Yrrhedesa** jest rozdział, zawierający zasady opcjonalne, dodatkowe czary i inne materiały dla tych, którzy chcą uczynić grę bardziej skomplikowaną. Wśród nowych reguł znajdziecie między innymi takie, które określają zasady rozwoju bohaterów. Na koniec pozostawiliśmy dwa smaczne kąski: są to przygody **Oko Yrrhedesa** i **Yarra – Rzeka Śmierci**. Jedną z nich już znacie, druga, o wiele obszerniejsza, zapewni wam dobrą zabawę przez kilka wieczorów. Uwierzcie mi, Yarra jest naprawdę niebezpiecznym miejscem.

Przy okazji, chciałbym was zapewnić, że **Oko Yrrhedesa** nie jest jedynie przedrukiem materiałów, które ukazały się w naszym piśmie. Podręcznik został uzupełniony nowymi tekstami, które nigdy przedtem nie były publikowane. Zasady są o wiele bardziej rozbudowane. Całość ciekawsza, napisana barwnym językiem. Przekonacie się zresztą sami.

Zapewne zainteresuje was również, co będzie dalej z **Okiem Yrrhedesa**. Zamierzamy zajmować się nim w piśmie. Przedstawić świat, nowe zasady, potwory, dziwne miejsca, potężne artefakty i wiele, wiele innych, istotnych szczegółów. Być może w przyszłości ukażą się dodatki. O czym będą one traktowały i kiedy je ujrzycie, zależy tylko od Was. Piszcie więc do nas, nadsyłajcie swoje propozycje i uwagi. Wasze zdanie jest dla nas bardzo ważne. Na koniec chciałbym Wam życzyć dobrej zabawy i ostrzec: uważajcie na siebie podczas wędrówek w poszukiwaniu chwały, wiedzy i bogactwa.

Andrzej Miszkurka

Andrzej Sapkowski:

o grach, literaturze fantasy i wiedźminie...

– Czy zdarza ci się jeszcze grać w role playing?

– Nie. Szczerze powiedziawszy, moje występy w charakterze gracza można policzyć na palcach jednej ręki – i to ręki pracownika tartaku. Od momentu zetknięcia się z role playing zawsze widziałem się raczej w roli autora scenariuszy. A także Mistrza Gry – ale to z konieczności, nie z wyboru. Gry fabularne były wówczas wśród znanych mi ludzi zupełną nowością, nikt nie wiedział, o co w tym chodzi i czym to się je. Ja wiedziałem i siłą rzeczy musiałem być tym, który grę prowadzi. A później, gdy poznałem już innych prowadzących i miałem możliwości pobawienia się w PC, w prowadzonych przez nich grach, aktywne sesje przestały mnie bawić i nie miałem na nie czasu. Do dziś dnia studiuję jednak reguły gier, zapoznaję się z modułami przygód i czytuję „literaturę fachową".

– Jakie systemy role playing uważasz za najciekawsze?

– Odpowiedź na to pytanie będzie kontynuacją i rozwinięciem odpowiedzi poprzedniej. Nie jestem w stanie ocenić żadnego systemu z pozycji gracza. Natomiast jako Mistrz Gry zdecydowanie przedkładałem systemy proste, pozostawiające prowadzącemu dużo swobody, zwalniające go ze żmudnej buchalterii i konieczności studiowania grubych podręczników. Przypominam – swego czasu wziąłem na siebie rolę nie tylko Mistrza, ale i propagatora gier, i to wśród ludzi, którzy łatwo się tą nowinką nudzili. W żaden sposób nie udałoby mi się nakłonić ich do studiowania reguł. Oni chcieli się bawić, reguły zostawiali mnie.

– Czy uważasz, że można dobrze grać, nie czytając literatury fantasy?

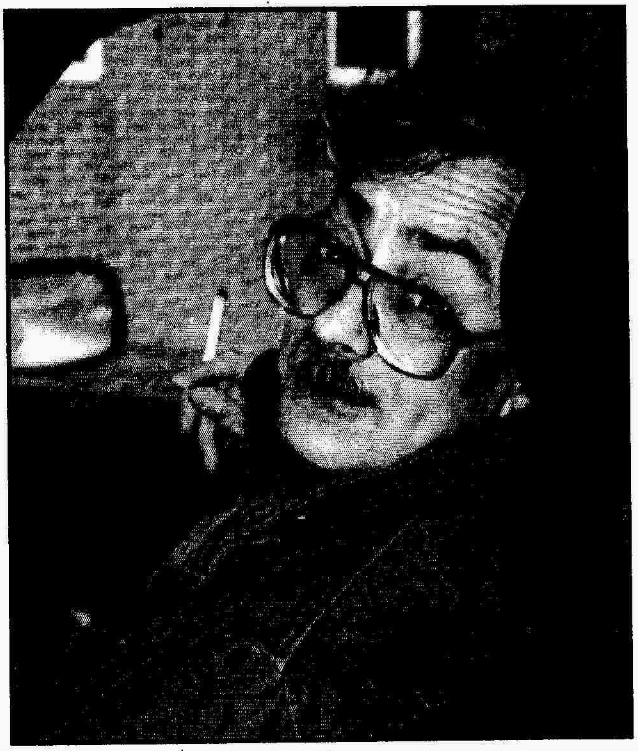
– Można. Na takiej samej zasadzie, wedle której można znać „Popioły", „Komu bije dzwon" i – *toutes proportions gardeez* – „Diunę" czy „The Stand" wyłącznie z ekranizacji, nie czytawszy książek. Jest się wówczas uboższym o pewną sferę doznań, ale jeśli komuś nie przeszkadza takie ubóstwo lub jeśli go nawet nie zauważa... jego sprawa. Uważam jednak, że o sukcesie gry decyduje „wczucie się gracza w rolę", a znajomość literatury fantasy – biorąca się wszakże z zamiłowania do tego gatunku i z fascynacji nim – znakomicie takie „wczucie" ułatwia.

– Twój kanon fantastyki baśniowej...

– Podawanie kanonu miało sens parę lat temu, kiedy oprócz Tolkiena i Howarda niczego z fantasy na rynku nie było. Te czasy minęły bezpowrotnie. Obecnie mój kanon fantasy pokrywa się – *more or less* – z polityką wydawniczą polskich oficyn, gustami czytelniczymi, odzwierciedlającymi się w wynikach sprzedaży, i tonem recenzji, sporządzanych przez profesjonalnych lub pół-profesjonalnych krytyków. Owszem, kilku liczących się pozycji fantasy jeszcze u nas nie wydano, ale to tylko kwestia czasu. I to nie długiego.

– Czy uważasz, że warto przerabiać literaturę na gry fabularne?

– Nie da się przerobić literatury na grę fabularną. Jasno to wynika z samej definicji. Nowela, powieść lub cykl powieściowy mają wszakże swą własną fabułę – one po prostu są fabułą. Natomiast „fabuła" gry role playing, wyłącznie zasygnalizowana



i ogólnie ukierunkowana scenariuszem, powstaje przecież w trakcie gry – tworzą ją gracze swoimi decyzjami, kształtuje ją Mistrz, wprowadzając czynnik losowy. Gra, w której udający się do Mordoru gracz nie zdoła wrzucić Pierścienia do Szczeliny Zguby, bo rzut kostkami wykaże, że pożarły go Nazgule, nie jest przerobieniem literatury na grę. Jest to wyłącznie wykorzystanie literackich parafernaliów, akcesoriów, tła – czyli charakterystycznych dla danego dzieła pomysłów i idei pisarza. Czy warto to robić? Chyba warto, skoro się to robi.

– Jak oceniasz książki pisane na podstawie systemów RPG?
– Nie lubię takich książek. To oczywiście sprawa subiektywna. Gdyby bowiem ktoś zjawił się u mnie i zaproponował, bym napisał nowelę czy powieść całkowicie poddaną regułom systemu, nazwijmy go, np.: „Demony chaosu", gdy musiałbym trzymać się nomenklatury, mapy, klas postaci, katalogu zaklęć i bestiariusza owych „Demonów" – pogoniłbym faceta do wszystkich diabłów. Nie lubię też fantasy pozornie „oryginalnej", w której jednak jakiś „świat i system gry" ewidentnie i nachalnie wyziera spod podszewki, a „fabuła" sprawia wrażenie budowanej za pomocą rzucania kostkami.

– Czy pozwoliłbyś na wykorzystanie świata wiedźmina do stworzenia gry fabularnej?
– Nie istnieje „świat wiedźmina" w postaci umożliwiającej oparcie na nim systemu gry. Każdy, komu nieobca jest moja twórczość, zauważył z pewnością, że tak Bogiem a prawdą, to mało mnie ten świat interesuje. Interesują mnie bohaterowie. Nie wydaje mi się, żeby można było oprzeć na tym grę. Można grać w **MERP**, ale nie można grać Froda. Można grać w **Pendragona**, ale nie można grać Artura lub Ginewry. To znaczy – nie można grać tak, by nie fałszować literackiego kształtu tych postaci.
Swego czasu pracowałem jednak nad wprowadzeniem „postaci" czy profesji „wiedźmina" (ale nie Geralta, rzecz jasna) – jako NPC, czyli Bohatera Niezależnego – do systemów gier, konkretnie do *Advanecd Dungeons & Dragons*. Może jeszcze kiedyś do tego wrócę. Ostrzegam, że wszyscy inni „wiedźmini", jacy (o czym mi wiadomo) pojawiają się w grach różnych systemów, są wiedźminami pirackimi. Nie przyznaję się do nich i za ich długi nie odpowiadam.

– Czy spodziewałeś się takiego sukcesu, kiedy pisałeś pierwsze opowiadanie o Geralcie?
– Sukcesu, tak. Takiego, nie. Wyznam tu szczerze (a trzeba wiedzieć, że rzadko wyznaję, a szczerze jeszcze rzadziej), że koncepcja trawestacji powszechnie znanej ludowej bajki, którą był „Wiedźmin", miała w założeniu iść jeszcze dalej, niż poszła. A więc nie tylko świat obrzydliwie realny zamiast pięknego baśniowego, nie tylko zimny zawodowiec zamiast ubogiego szewczyka o wielkim sercu, nie tylko forsa i wyrachowanie zamiast szlachetnego czynu – ale i tragiczny koniec zamiast bajkowego *happy endu*. Nie bajka, lecz fantasy. Ale fantasy wbrew kanonowi, aż do szpiku kości. W ostatniej chwili żal mi się jednak zrobiło wiedźmina... Ha, pomyślałem, a gdyby tak tego zimnego zawodowca pokazać w innych sytuacjach, zwłaszcza takich, które by go „ogrzały"? Darowałem go więc, jak mawiał pan Zagłoba, życiem, tym samym nie zamknąłem furtki. Ale już wówczas byłem absolutnie zdecydowany skorzystać z tej furtki wyłącznie, gdyby „Wiedźmin" miał pozytywny odzew.

– Co Ci się najbardziej podoba w Twoich tekstach. A co ci się w nich nie podoba?
– Do tego, co mi się w moich tekstach nie podoba, to ja mam w edytorze funkcję „Delete block" i korzystam z tej funkcji nader często.

– Kiedy ukaże się kolejny tom „Krwi Elfów" i ile tych tomów planujesz?
– Druga część, nosząca tytuł „Czas pogardy" powinna być dostępna jesienią. Wstępna przymiarka wskazuje, że części będą cztery. Może pięć?

– Mimo że napisałeś kilka opowiadań, także nagrodzonych, choć nie związanych ze światem wiedźmina, czytelnicy kojarzą Cię głównie z tą postacią. Czy masz zamiar to zmienić – czy Andrzej Sapkowski kombinuje nad nowym światem i bohaterem?
– Na razie nie planuję nic takiego. Mam na tak zwanym warsztacie kilka tematów, niektóre z nich mają szanse przerodzić się z noweli w mini-powieść lub nawet powieść. Ale „bohater" lub „świat" – raczej nie.

– Czy czytasz polską fantastykę? Jakich autorów poleciłbyś czytelnikom* Magii i Miecza*?
– Raczej śledzę, niż czytam. Nie mam też zamiaru bawić się w krytyka i oceniać, ani tym bardziej polecać. *Next question, please.*

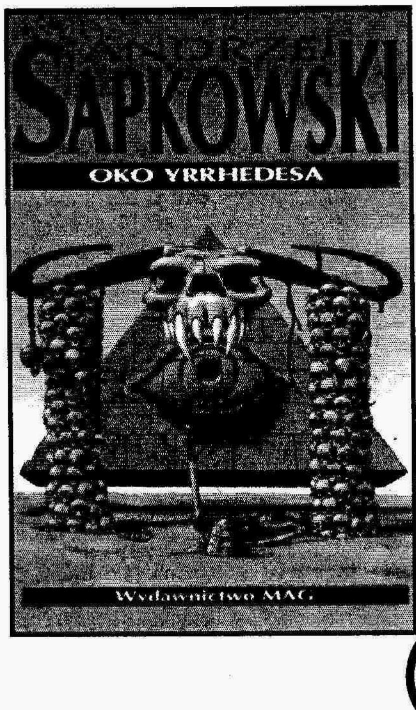
– Wróćmy do Twojej gry. Jej trzy główne zalety...
– To nie jest „moja" gra, to nie jest żaden „mój" system. To jest coś w rodzaju introdukcji, wprowadzenia w świat gier role playing, w mechanikę pracy Mistrza, w podstawowe zasady zabawy. Sposób na to, by początkujący Mistrz, przeczytawszy książeczkę, mógł zachęcić i włączyć do wspólnej zabawy nawet takich, którzy nie grali nigdy. Z tej definicji wynikają trzy główne zalety: prostota, prostota i prostota.

– Wady...
– Prostota, prostota, prostota.

– Jakiego pytania, na które chciałbyś odpowiedzieć, nie zadałem?
– Jeśli oprócz odpowiedzi mam wymyślać pytania, to honorarium za wywiad pół na pół.

– W takim razie kończymy. Dziękuję za wywiad.

Andrzeja Sapkowskiego
korespondencyjnie przpytał
Tomasz Kołodziejczak



Wyniki Konku



Poniżej:

PIERWSZE MIEJSCE:

Tomek ŁĘCZYŃSKI – Warszawa



Z prawej u góry:

DRUGIE MIEJSCE:

BARTOSZ MINKIEWICZ - Kraków

Z prawej:

DRUGIE MIEJSCE:

MACIEJ GŁUSZEK - Poznań



...rsu Graficznego



TRZECIE MIEJSCE:

Z lewej
KRZYSZTOF LUTOSTAŃSKI – Biskupiec, woj. olsztyńskie
Na dole:
OLGIERD CISZAK – Żary, woj. zielonogórskie
Na dole z lewej:
PIOTR WYSKOK – Lublin





Wyróżnienia: Krzysztof Baran – Wodzisław Śląski, Katarzyna Elmer – Warszawa, Tomisław Kucharzak – Władysławowo, Dariusz Łagacz – Warszawa, Tomasz Minkiewicz – Opole, Mikołaj Ostapiuk – Białystok, Adam Rokowski - Częstochowa, Bartosz Sobolski – Warszawa.

Ponadto zauważyliśmy prace: Kamila Ambroszczaka z Warszawy, Roberta Bartoszuka z Białegostoku, Rafała Dmowskiego z Łodzi, Agaty Gorządek z Warszawy, Tomasza Kacy z Kościana, Damiana Kaniewskiego z Częstochowy, Roberta Kowalskiego z Warszawy, Łukasza Matuszaka z Cieszyna, Lesława Mikszy z Biłgoraja, Przemysława Świdy z Białegostoku.

Prace osób nagrodzonych i wyróżnionych prezentować będziemy w kolejnych numerach *Magii i Miecza*. Nasz konkurs oficjalnie się zakończył, ale nieustająco czekamy na wasze prace. Każdy z was może zostać polskim Achilleosem.

Jest Was tylko dwóch?
Nie macie czasu na sesję rpg?
Nudzicie się na przerwach w szkole?
Nie lubicie rzucać kostkami?
Mamy coś dla Was...

Systemy karciane



O fantastycznych grach karcianych wspominaliśmy już w **Magii i Mieczu** kilkakrotnie i uważni czytelnicy zapewne natknęli się na krótkie, intrygujące wzmianki o tej formie zabawy. Nigdy jednak nie napisaliśmy dokładniej, czym są gry, które zdobywają sobie coraz więcej zwolenników na całym świecie.

Prawdopodobnie każdy z Was miał okazję grać w karty i nazwy, takie jak brydż czy poker, nie są Wam obce. Na pewno znacie co najmniej kilkanaście różnych gier karcianych, w które można zagrać za pomocą zwyczajnej talii – wojnę, makao i wiele innych.

Niektórzy z Was wiedzą również o hobby niezwykle popularnym wśród młodych Amerykanów. Jest to moda na kolekcjonowanie kart z baseballistami, motorami czy samochodami. Cała zabawa polega na tym, by zebrać całą talię, a to nie jest łatwe. Niektóre z kart występują znacznie rzadziej od innych i trzeba włożyć znacznie więcej wysiłku w ich zdobycie; sukces osiągnąć można tylko dzięki wymianie kart z innymi zbieraczami i długotrwałemu polowaniu na rzadkie okazy. Ta moda, choć w mniejszym stopniu, dotarła również do nas – jeszcze całkiem niedawno wielu z nas kolekcjonowało naklejki, historyjki obrazkowe z gum do żucia itp.

Karciane gry fantastyczne są czymś pomiędzy tymi dwoma rodzajami zabawy, choć stanowią też zupełnie nową jakość. Od zwykłych gier karcianych odróżnia je chociażby fakt, że zostały osadzone w realiach fantastycznych światów, często zaczerpniętych z rpg. W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w role określonych postaci z tych światów albo kierują całymi armiami biorącymi udział w konfliktach. Na każdej karcie opisane są cechy i możliwości reprezentowanych przez nią postaci, przedmiotów i zjawisk.

Jeśli chcesz spróbować swych sił w tego rodzaju grze, musisz posiadać podstawową talię kart. Oczywiście jest to rozrywka dla kilku osób, więc twoi przeciwnicy również powinni mieć takie talie. W zestawie podstawowym, poza kilkudziesięciostronicową, miniaturową instrukcją, znajduje się kilkadziesiąt kart. Każda talia zawiera nieco inne karty, ponieważ wszystkich wzorów jest zazwyczaj kilkaset; dzielą się one na takie, które występują w taliach zawsze, często lub rzadko. Istnieją więc karty, niezbędne dla każdego gracza i znajdujące się w każdej talii. Są jednak i takie, które w określonej sytuacji mogą dać swemu posiadaczowi znaczną przewagę – te trudniej jest napotkać. Zabawa polega więc nie tylko na zwycięstwie w danej rozgrywce, lecz także na zdobywaniu coraz to rzadszych i potężniejszych kart, kompletowaniu coraz mocniejszej talii, a w rezultacie – na zwiększaniu swych szans na wygraną.

Istnieją co najmniej trzy sposoby na powiększenie talii. Po pierwsze, można wymieniać karty z innymi graczami. Po drugie, można dokupić dodatkowe zestawy kart lub nawet nową talię. Trzeci sposób jest chyba najciekawszy. Twórcy tego typu gier proponują, aby stawką w każdej rozgrywce była pula kart, do której każdy z graczy wkłada jedną ze swoich. Zwycięzca staje się właścicielem całej puli!

Karty kolekcjonuje się nie tylko dla ich bezpośredniej wartości w grze, lecz również dla nich samych. Na każdej z nich znajduje się ilustracja, wykonana przeważnie



Systemy karciane

przez któregoś ze znanych rysowników. Każda karta jest więc w praktyce małym dziełem sztuki, a cała talia stanowi miniaturowy album!

Poza podstawową talią i zestawami dodatkowymi, wydawane są rozszerzenia. Znajdują się w nich kolejne, silniejsze karty oraz rozwinięte zasady, opisujące nowe, otwierające się przed graczami możliwości.

Zasady wielu gier przewidują możliwość przeprowadzania rozgrywek turniejowych. Takie turnieje prowadzone są nawet na skalę kontynentalną; jednymi z największych są: **Magic: the Gathering** w Ameryce i **DoomTrooper** w Europie.

Wszystko zaczęło się od gry **Magic: The Gathering**. Jest to najbardziej znana i rozpowszechniona gra tego typu, która zdobyła niezwykłą popularność w Stanach Zjednoczonych. Nikt nie spodziewał się, że jej sprzedaż będzie większa, niż systemów gier fabularnych. Do tej pory ukazało się kilka rozszerzeń (m.in. **Legends, Fallen Empires** i **Arabian Nights**), a sama gra doczekała się drugiej, poprawionej edycji.

Gracze przenoszą się do magicznej krainy o nazwie Dominia i wcielają się w postacie potężnych czarowników. Zadaniem każdego z nich jest wypędzenie przeciwników z terenów Dominii. Aby to osiągnąć, muszą umiejętnie posłużyć się dostępnymi im kartami – czerpiąc magiczną energię z poszczególnych obszarów krainy, rzucając do walki zamieszkujące ją istoty, używając czarów i potężnych artefaktów.

Po sukcesie **Magic: The Gathering** na rynku pojawiło się wiele innych, podobnych gier. W swej serii **Deckmaster** firma **Wizards of the Coast** w kooperacji z firmą **White Wolf** wydała między innymi grę **Jyhad**, opartą na znanym systemie rpg **Vampire: The Masquerade**. Tym razem gracze wcielają się w rolę starożytnych wampirów, biorących udział w odwiecznej walce politycznej. Przyczyny tej wojny są pogrzebane w mrokach dziejów – być może wampiry walczą o władzę nad światem, a może po prostu działają pod wpływem starszych jeszcze od nich istot, naiwnie wierząc w swą wolność i niezależność. Karty przedstawiają postacie wampirów, które znajdują się pod kontrolą graczy, ich ludzkich sprzymierzeńców, ekwipunek, moce, z których mogą korzystać itp.

Kolejną znaną grą jest **Spellfire** firmy **TSR, Inc.**, która przenosi graczy w światy **Advanced Dungeons and Dragons.** Grający próbują przejąć kontrolę nad światem, wykorzystując karty ze znanymi z AD&D miejscami, bohaterami, stworami, czarami i magicznymi przedmiotami. Jest to jedna z najlepiej opracowanych graficznie gier; na kartach można znaleźć pomniejszone rysunki najlepszych grafików współpracujących z firmą **TSR, Inc.**

W nieco innym klimacie osadzona jest gra **DoomTrooper** firmy **Target Games AB**, jedna z najpopularniejszych gier tego typu. Rozgrywa się ona w świecie systemu rpg **Mutant Chronicles**, czyli odległej przyszłości, w której ludzkość prowadzi wyniszczającą walkę z odrażającymi legionami ciemności. Karty przedstawiają znanych z gry bohaterów ludzkości, straszliwych przeciwników, śmiercionośną broń, czary, desperackie misje itp. Gracze są członkami potężnej, sekretnej organizacji, której zadaniem jest zachowanie równowagi sił w Układzie Słonecznym. Jest to jednak tylko teoria, ponieważ każdy z nich pragnie jedynie zwiększenia swej władzy. Dla wszystkich, którzy pragną mocnych wrażeń, mamy miłą niespodziankę. Już w tym roku, będziecie mogli zagrać w **DoomTroopera** w wersji polskiej.



Gry karciane stają się na świecie coraz bardziej popularne, wobec czego na rynku ukazuje się coraz więcej tytułów. Obecnie w katalogach wydawniczych jest ich już kilkanaście (m.in. **Star Trek, Rage** firmy **White Wolf**, oparty na znanym systemie rpg **Werewolf, Illuminati** firmy **Steve Jackson Games** i wiele innych), a w przeciągu kilku miesięcy ukaże się prawdopodobnie drugie tyle nowych (m.in. gra karciana oparta na systemie **Kult!**). Czas pokaże, czy zdobędą one popularność również w naszym kraju.

(krzaku) & (jvd)



LORD OF THE RINGS ADVENTURE GAME™

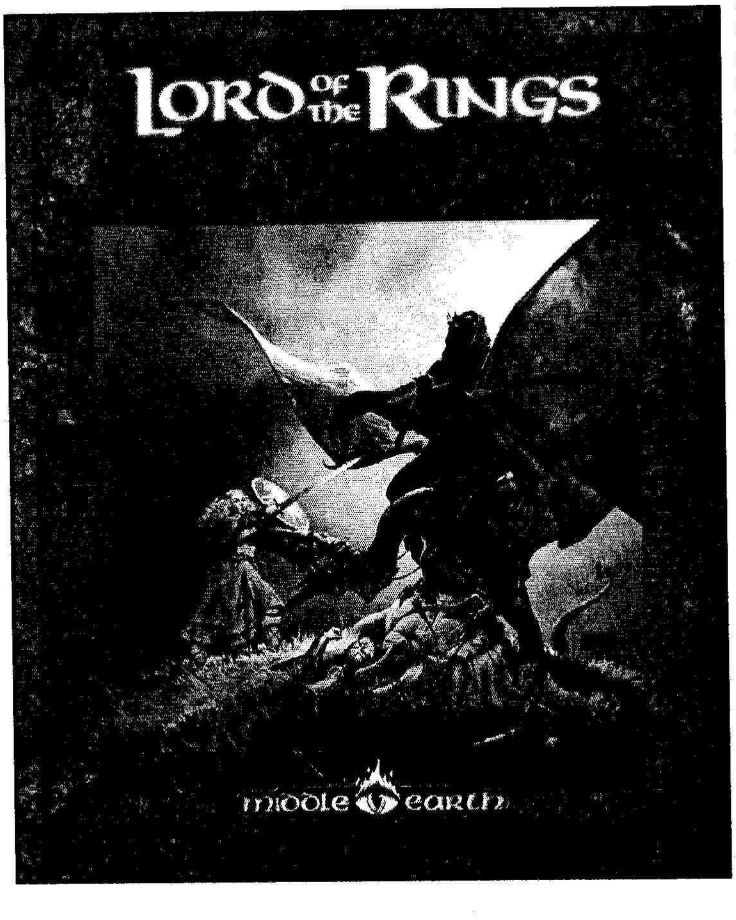
SYSTEM DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeszcze w tym roku polscy miłośnicy role playing otrzymają aż dwa pełne systemy, których akcja toczy się w baśniowym świecie Śródziemia, stworzonym przez J.R.R. Tolkiena. Tego nazwiska nie trzeba chyba przedstawiać żadnemu miłośnikowi literatury fantasy. Kto z nas nie czytał „Hobbita" i „Władcy Pierścieni"? Świat stworzony przez angielskiego profesora rozpalił umysły milionów ludzi. Niczym grzyby po deszczu zaczęły wyrastać niezliczone kluby miłośników twórczości Tolkiena.

Nikt przed Tolkienem (a i niewielu po nim) nie stworzył jako tła swoich powieści tak kompletnego opisu świata. Mamy tutaj nie tylko szczegółowo opracowaną topografię terenu, ale także kulturę, obyczaje, mitologię a nawet język.

Cała historia zaczęła się w roku 1932, kiedy to Tolkien rozpoczął pracę nad przekładem, przypisami i uporządkowaniem zbioru starożytnych, powiązanych ze sobą treściowo woluminów, na które natknął się podczas społecznego pełnienia funkcji kustosza. Było to kilka lat przed objęciem katedry w Merton College, gdzie wykładał literaturę anglosaską. Prace Tolkiena nad wczesną literaturą angielską i mitologią porównawczą zaowocowały wydaniem w roku 1937 powieści „Hobbit, czyli tam i z powrotem". Nie muszę chyba przypominać, jak wielkim bestsellerem stała się ta książka. Któż z nas nie fascynował się w dzieciństwie niesamowitymi przygodami pociesznego Bilbo Bagginsa, spokojnego hobbita, wciągniętego w wir zapierających dech w piersiach wydarzeń. Książka ta, przeznaczona głównie dla dzieci, a rozchwytywana także przez dorosłych, przygotowała grunt dla poważniejszego dzieła, trylogii „Władca Pierścieni", której pierwszy tom „Wyprawa" ukazał się w 1954 roku.

„Władca Pierścieni" to system rpg oparty o wykreowany przez Tolkiena świat. Gra przeznaczona jest głównie dla osób młodych (jak podaje producent, 10 lat w górę) i początkujących (stawiających pierwsze kroki w baśniowych światach gier fabularnych). System opisany został jak najbardziej przystępnym językiem, tak aby jego zasady mogły zostać w łatwy sposób przyswojone przez młodych ludzi. Jeżeli czytałeś „Hobbita", masz teraz szansę kontynuowania przygód w fantastycznym świecie Śródziemia. Tym razem nie ograniczysz się do roli biernego obserwatora, ale wspólnie ze swoimi przyjaciółmi będziesz tworzył nową historię tej krainy.

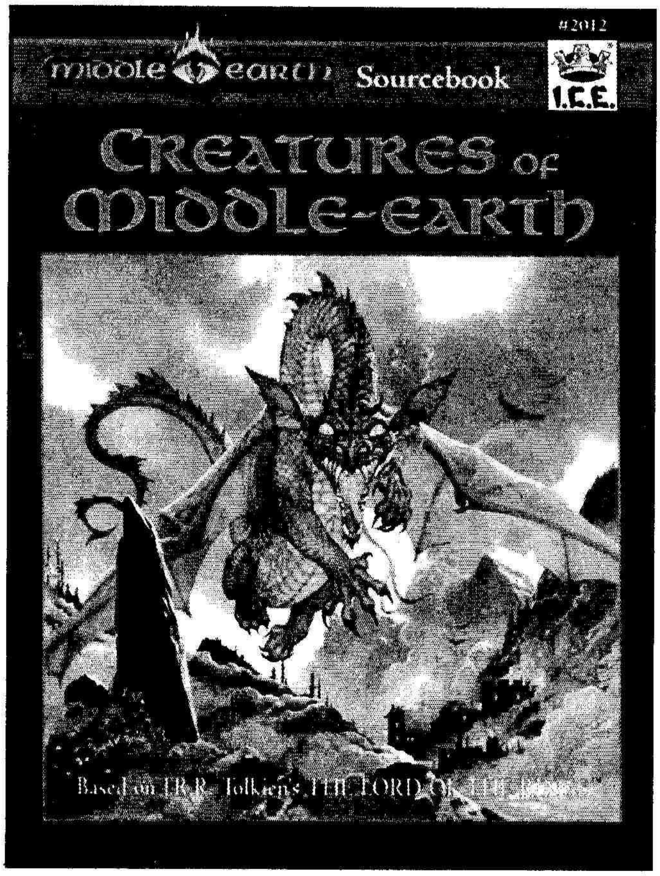


Jeżeli jesteś rodzicem, a nie masz czasu, który mógłbyś poświęcić na grę z dziećmi, nie martw się, dzieciaki i tak same dadzą sobie radę. Będzie to wymagało od nich więcej zaangażowania, ale też będzie bardziej twórcze. Po skończeniu kilku zaproponowanych przez producenta przygód, same będą musiały opracowywać dalsze epizody, co samo w sobie może stać się fascynującą przygodą intelektualną. Niewątpliwą zaletą tego systemu jest świat, dobrze znany z powieści J.R.R. Tolkiena. Dodatkową pomocą, przy ewentualnym zdobywaniu materiałów do własnych przygód, są liczne kluby miłośników twórczości Tolkiena, rozrzucone po całym świecie. Zalicza się do nich sekcja tolkienowska, działająca przy **Śląskim Klubie Fantastyki**. Adres tego klubu, jak i dziewięciu innych, rozrzuconych po całym świecie, zostanie zapewne umieszczony przez wydawcę w polskiej wersji systemu. Mając do dyspozycji bazę literacką oraz kluby zrzeszające ludzi o podobnych zainteresowaniach, możemy śmiało zgłębiać tajniki baśniowego świata. Jego eksploracja, tworzenie scenariuszy fascynujących przygód oraz działalność klubowa (możemy też założyć własny klub) jest z pewnością doskonałym hobby dla każdego młodego człowieka.

„Władca Pierścieni" jest kompatybilny ze znacznie bardziej rozbudowanym systemem **MERP (Middle Earth Role Playing – Gra Fabularna Śródziemie)**, przeznaczonym dla starszej młodzieży. Nasi, wykreowani we „Władcy Pierścieni", bohaterowie mogą zostać w łatwy sposób przeniesieni do systemu **MERP**, którego główny podręcznik zawiera specjalny rozdział, poświęcony transformacji charakterystyk.

Co otrzymujemy do rąk, kupując „Władcę Pierścieni"?

Wszystkie niezbędne akcesoria do gry zostały umieszczone w tekturowym pudełku. Po otwarciu opakowania naszym oczom ukazuje się podręcznik z zasadami do gry oraz pierwsza przygoda. Do książek dołączony został trzydziestodwustronicowy dodatek, zawierający opis sześciu przykładowych bohaterów oraz mapki terenów i pomieszczeń, pojawiających się w pierwszej przygodzie. Oprócz tego, dostajemy do rąk przepiękną, kolorową mapę Śródziemia (56x84 cm) oraz karton z kolorowymi figurkami do wycięcia. Wycięte figurki należy wstawić w plastikowe podstawki, także znajdujące się w zestawie. Dzięki temu, łatwiej nam będzie rozgrywać te fragmenty przygody, które wymagają dokładnego określenia położenia wszystkich postaci. Najlepszym tego przykładem są wszelkie epizody związane z rozgrywaniem walki, kiedy przygoda nabiera cech gry strategicznej. Oprócz wspomnianych akcesoriów, w zestawie znajduje się komplet mapek przeznaczonych do wykorzystania w przygodzie, ulotka informująca o zawartości pudełka oraz dwie kostki sześciościenne.



Twórcy systemu położyli duży nacisk na to, aby rozgrywkę dało się prowadzić jak najłatwiej. W systemie nie ma elementów, które mogłyby uwikłać graczy w zbyt skomplikowane obliczenia. Wszystkie cechy (za wyjątkiem Wytrzymałości) posiadają wartości określane jedną cyfrą. Obliczenia wynikające z mechaniki gry są proste i nieuciążliwe.

Przyjrzyjmy się bliżej podręcznikowi z zasadami. Same reguły zostały bardzo uproszczone, jak na grę fabularną. Podręcznik składa się zaledwie z kilkudziesięciu stron, na których umieszczono nie tylko zasady rządzące mechaniką, ale także wskazówki dla Mistrzów Gry, jak sobie radzić w pewnych, typowych dla gier fabularnych, sytuacjach (walka, ucieczka i pogoń, skradanie się, śledzenie kogoś w tłumie i wiele innych). Reguł rządzących grą jest tak niewiele, że można je wszystkie zapamiętać już po pierwszym przeczytaniu podręcznika. Jak w większości systemów fantasy, tak i tutaj bohaterowie mają do wyboru szereg przeróżnych profesji, a także ras, którymi można zagrać. Nie zapomniano także o magii, która przecież nierozerwalnie związana jest ze światem Śródziemia.

Dobrym pomysłem było dodanie do zestawu przykładowego scenariusza. Pozwala to graczom na zorientowanie się, w jaki sposób w przyszłości tworzyć własne przygody. Firma nie zapomniała o leniuchach, którym nie będzie się chciało wysilać mózgownicy nad własnymi epizodami i wkrótce po ukazaniu się zestawu podstawowego wypuściła na rynek całą serię nowych przygód w Śródziemiu, będących kontynuacją przygody zawartej w zestawie. Wracając do scenariusza podstawowego: jego zaletą jest sposób, w jaki został zbudowany, a mianowicie opracowano go tak, aby stopniowo wprowadzać graczy w przepisy – w miarę rozwoju akcji. Oznacza to, że nawet jeśli nie zapoznamy się dokładnie z podręcznikiem głównym, będziemy w stanie poprowadzić przygodę. W miejscach, w których to konieczne, podano odnośniki do odpowiednich stron w podręczniku i zasad, z którymi koniecznie należy się zapoznać.

Na koniec wypadałoby jeszcze wspomnieć o firmie, która wydała obydwa systemy do Śródziemia. Jest nią **ICE Inc.** z siedzibą w Charlottesvile, w USA, znana także z wydania bardzo skomplikowanego systemu RPG **Rolemaster**.

Dariusz Paszkowski

KĄCIK IMIENIA KURZYMISIA

DZIŚ:

MACIEK MICHALSKI





KRYSZTAŁY CZASU

NOWE OBLICZE MAGII

Andrzej Miszkurka i Tomek Kreczmar

część 3

Alchemik

Alchemicy są ostatnią grupą czarodziejów, która wykształciła się w ciągu wielowiekowych poszukiwań nowych możliwości i źródeł mocy. W przeciwieństwie do innych adeptów sztuki, nie potrafią rzucać zaklęć. Ich magia polega na umiejętności wytwarzania magicznych mikstur, proszków, balsamów itp.

Do wytworzenia mikstury (także proszku czy balsamu) zawsze są potrzebne określone ingrediencje, czyli składniki, których nie można niczym innym zastąpić. Pierwszym etapem produkcji będzie zatem zebranie właściwych składników i odpowiednie ich spreparowanie. Kolejnym etapem będzie wytworzenie ekstraktu, czyli otrzymanie produktu końcowego – poprzez odpowiednie nasycenie mocą składników. Należy pamiętać, aby w ten sposób stworzona mikstura nie miała kontaktu z powietrzem, wodą lub jakąś inną substancją, gdyż łatwo może ulec zanieczyszczeniu i przemienić w bezużyteczne świństwo. Alchemicy zazwyczaj przechowują mikstury w szklanych flakonikach, a proszki i balsamy w szczelnych pudełkach bądź zalakowanych woreczkach. Tylko w chwili użycia otwierają je i uaktywniają zawartą w nich moc. By lepiej zrozumieć proces tworzenia i wykorzystywania mikstur, przyjrzyjmy się przykładom.

Przykład 1: „Ognik"

Jest to proszek, w którego skład wchodzą wysuszone robaczki świętojańskie i górski kryształ. Spreparowanie specyfiku zajmuje alchemikowi 20 minut (zazwyczaj będzie to od 10 do 30 minut na krąg czarów – określając długość tego procesu, kieruj się przede wszystkim rozsądkiem) pracy w laboratorium. Tak przygotowany proszek może być przechowywany nawet przez kilka lat. W dowolnym momencie alchemik może natchnąć go swoją mocą i w ten sposób uzyskać upragniony efekt – proszek po rozsypaniu zadziała dokładnie tak samo jak czar ognik.

Natchnienie mocą cieczy, balsamu czy też gazu trwa minutę na punkt mocy – jeśli ich zużycie nie jest większe niż 50 pkt; dwie minuty na punkt mocy – jeżeli zużycie nie jest większe niż 100; trzy na punkt mocy – jeśli nie jest większe niż 150 itd. Tak więc natchnienie mocą proszku potrzebnego do stworzenia *ognika* trwa pięć minut.

Przykład 2: „Kwasowy rozprysk"

Jest to ciecz, którą alchemik preparuje, używając silnego kwasu, niekoniecznie pochodzenia naturalnego. Spreparowanie mikstury zajmie mu 50-60 minut pracy w laboratorim, zaś natchnienie mocą – 30 minut.

Alchemik nie musi natchnąć mocą mikstury tuż przed jej użyciem. Może to zrobić kilka lat wcześniej. Istnieje jednak pewne ograniczenie. Połowa Mocy pozostaje uwięziona (zablokowana) w jego wytworach, aż do momentu ich wykorzystania. A więc alchemik, który ma przygotowany dymny obłoczek, *przyspieszenie i eksplozję ma o 105 : 2 = 53 punkty Mocy mniej. Należy pamiętać, że w trakcie ich tworzenia wydaje 105 punktów Mocy. Jednak 52 punkty może po pewnym czasie odzyskać – jest to opisane w pierwszej części artykułu.*

Wytworzone przez alchemika substancje mogą być używane przez wszystkich. Warunkiem jest to, aby była w nich zawarta Moc.

1 Krąg

Dymny obłoczek – Zużycie Mocy: 5 pkt; Składniki: dym z ogniska; Stan: gaz;

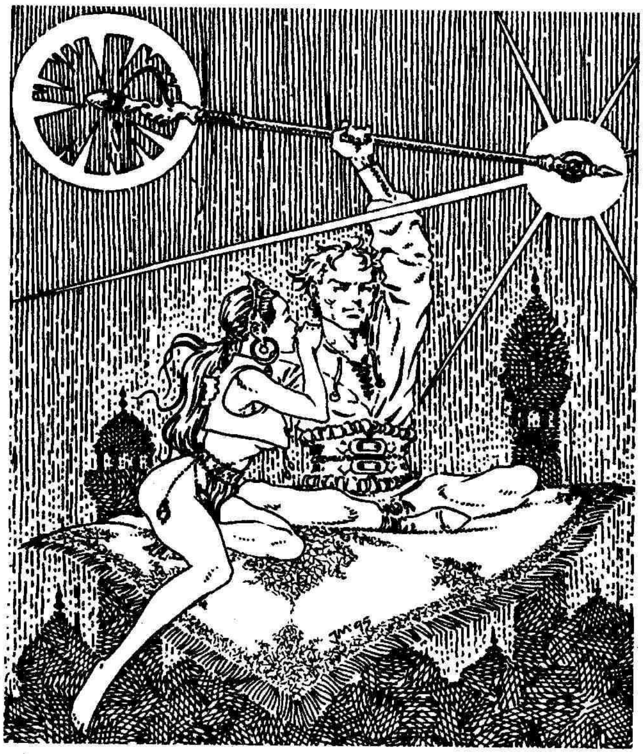
Magiczna siła – Alchemik nie potrafi rzucać tego czaru;

Oczyszczenie wody – Zużycie Mocy: 15 pkt; Składniki: węgiel; Stan: proszek;

Ognik – Zużycie Mocy: 5 pkt; Składniki: sproszkowane robaczki świętojańskie i górski kryształ; Stan: proszek;

Rozpoznanie trucizny – Zużycie Mocy: 5 pkt; Składniki: sproszkowane zęby jadowitego węża; Stan: proszek;

Sklejenie – Zużycie Mocy: 15 pkt; Składniki: woda, odrobina mąki i śluz ślimaka; Stan: gęsty płyn;



Widzenie niewidzialności – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: trzy krople krwi istoty obdarzonej darem widzenia niewidzialnych, woda; Stan: ciecz;

Żrąca plamka – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: specjalnie spreparowany jad mrówek; Stan: ciecz;

2 Krąg

Balsam – Zużycie Mocy: 5 pkt; Składniki: tłuszcz zwierzęcy; Stan: gęsta ciecz;

Konserwacja – Zużycie Mocy: 5 pkt; Składniki: kilka kropel octu, szczypta soli; Stan: gaz;

Nawierzchnia – Zużycie Mocy: 5 pkt; Składniki: glina; Stan: ciecz;

Oczyszczenie substancji – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: węgiel oraz kwas octowy; Stan: proszek;

Rozgrzanie/Ostudzenie substancji – Zużycie Mocy: 10 pkt; Składniki: kamień wulkaniczny; Stan: proszek;

3 Krąg

Cięcie materii – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: diament; Stan: stały (diament);

Przyspieszenie/spowolnienie – Zużycie Mocy: 40 pkt; Składniki: woda z górskiego strumienia, piana ochwaconego konia; Stan: ciecz;

Skruszenie materii – Zużycie Mocy: 40 pkt; Składniki: metalowe kulki; Stan: stały (kulki);

Spreparowanie trucizny – Zużycie Mocy: 25 pkt; Składniki: kilka kropel trucizny; Stan: ciecz;

Wybuch – Zużycie Mocy: 30 pkt; Składniki: siarka, węgiel drzewny i saletra; Stan: proszek;

4 Krąg

Antidotum – Zużycie Mocy: 25 pkt; Składniki: woda, kwiat lotosu; Stan: ciecz;

Kwasowy rozprysk – Zużycie Mocy: 30 pkt; Składniki: silny kwas; Stan: ciecz;

Powietrzna otoczka – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: liście tysiącletniego dębu i proszek z płuc kondora; Stan: gaz;

Wydzielenie substancji – Zużycie Mocy: 15 pkt; Składniki: węgiel i kawałek fiszbinu wieloryba; Stan: proszek;

Wzmocnienie czaru (Wzmocnienie mikstury) – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: takie jak w wypadku mikstury, której działanie alchemik chce wzmocnić; Stan: różny, zależny od tego, jaką miksturę alchemik wzmacnia;

5 Krąg

Oślepiający wybuch – Zużycie Mocy: 40 pkt; Składniki: siarka, węgiel drzewny, saletra i fosfor; Stan: proszek;

Obłok lekkości – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: trochę mgły zamkniętej w butelce o poranku; Stan: gaz;

Ociosanie – Zużycie Mocy: 30 pkt; Składniki: ostrze magicznej broni; Stan: stały;

Ogniowy podmuch – Zużycie Mocy: 35 pkt; Składniki: gaz ziemny; Stan: gaz;

Spreparowanie kwasu – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki i stan: patrz opis czaru;

Spreparowanie narkotyku – Zużycie Mocy: 20 pkt; Składniki: zioła i woda; Stan: ciecz lub proszek;

6 Krąg

Eksplozja – Zużycie Mocy: 60 pkt; Składniki: siarka, węgiel drzewny, saletra i odrobina gazu z płuc czerwonego smoka; Stan: proszek;

Ogniowa otoczka – Zużycie Mocy: 30 pkt; Składniki: kawałek drzewa zwęglonego przez żywioł ognia; Stan: proszek;

Sfera izolacji – Zużycie Mocy: 40 pkt; Składniki: smoła; Stan: gęsta ciecz;

Stworzenie klejnotu – Zużycie Mocy: 30 pkt plus 1 pkt na każde dwie dodatkowe złote monety wartości klejnotu; Składniki i stan: patrz opis czaru;

Wyciągnięcie esencji – Zużycie Mocy: 30 pkt; Składniki: patrz opis czaru; Stan: proszek lub płyn;

7 Krąg

Magiczny ślad – alchemik nie potrafi rzucać tego zaklęcia;

Petryfikacja – Zużycie Mocy: 40 pkt; Składniki: oko meduzy lub bazyliszka; Stan: ciecz;

Trujący obłoczek – Zużycie Mocy: 80 pkt; Składniki: kwiat żółtego lotosu; Stan: gaz;

8 Krąg

Lokalizacja substancji – Zużycie Mocy: 45 pkt; Składniki: sproszkowana lub w inny sposób zmieszana z wodą substancja, którą alchemik chce zlokalizować; Stan: ciecz;

Mała dezintegracja – alchemik nie potrafi rzucać tego zaklęcia;

Tchnienie śmierci/życia – Zużycie Mocy: 100 pkt; Składniki: w pierwszym przypadku powietrze z płuc wampira; w drugim – oddech jednorożca; Stan: gaz;



MIRCALLA

POMYSŁ: ANDRZEJ MISZKURKA

OPRACOWANIE: ANDRZEJ MISZKURKA I TOMEK KRECZMAR



Ta przygoda nie powstałaby, gdyby wielu wspaniałych twórców nie stworzyło dzieł, które zafascynowały nas na pewnym etapie naszego życia. Tak więc, chcielibyśmy podziękować Josephowi Sheridanowi Le Fanu za porażającą „Carmillę". Kolejnym twórcą, o którym musimy wspomnieć, jest Bram Stoker, autor „Drakuli" i „Gościa Drakuli". Dziękujemy także Annie Rice, autorce najwspanialszych książek o wampirach, jakie kiedykolwiek przeczytaliśmy. Na koniec chcielibyśmy wyrazić nasze podziękowania Francisowi Fordowi Coppoli za wspaniałą ekranizację „Drakuli" i Neilowi Jordanowi za „Wywiad z wampirem".

Ostatniej nocy ukochany odwiedził mnie ponownie. Skąpany w świetle księżycowego płomienia wyglądał jak posąg antycznego boga. Przyglądał mi się ze smutkiem w oczach, niczym kochanek, który przychodzi pożegnać się na zawsze z wybranką. Moje serce na moment zamarło, przerażone perspektywą tego, co za chwilę może się stać. On nie może odejść! Bez niego moje życie straci sens, zmieni się w wieczne potępienie. Bezgłośnie poruszałam ustami modląc się, by do tego nie doszło. W pewnej chwili wyraz jego twarzy uległ zmianie – pojawiła się na niej determinacja. Wydał mi się wtedy jeszcze piękniejszy niż zwykle. Swoim jedwabistym głosem wypowiedział słowa, które raniły mnie niczym rozpalone do czerwoności żelazo.

– Mon cherie! W twoich włosach świeci słońce. Gdy tylko cię zobaczyłem, dostrzegłem jego blask. Przez lata błąkałem się zagubiony w ciemności. Bijące od ciebie światło przyciągnęło mnie tak, jak płomień świecy przyciąga zakochaną w nim ćmę. Ale przecież płomień nie kocha ćmy. Jest mu ona obojętna. Czuję, że jeżeli nie odejdę, spłonę.

– Nie jesteś mi obojętny. Kocham cię ponad wszystko. Zostań ze mną na zawsze.

Jego twarz wykrzywiła się pod wpływem targających nim uczuć.

– Nie mogę zostać – syknął. – Twój syn odbiera mi ciebie, odbiera zbawienie, które mogłabyś mi przynieść. Jeśli chcesz, abym został, musisz się go pozbyć. Musisz przeciąć nić jego życia, nić, która przywiązuje cię do niego.

Ostatnie słowa wypowiedział o wiele łagodniej. Powoli nachylił się nade mną i gładząc moje włosy spojrzał głęboko w oczy. W pokoju zapadła grobowa cisza. Po trwającej wieczność chwili przerwały ją moje słowa.

– Zrobię to, ukochany!

Wstęp

„Mircalla" jest przeznaczona dla 4-6 graczy na 6-8 poziomach, o dobrych lub neutralnych charakterach. Mistrz Gry powinien przeczytać przygodę przynajmniej raz, zanim zacznie ją prowadzić. Jako że w tym scenariuszu bohaterom przyjdzie zmierzyć się z wampirem, byłoby dobrze, gdyby przynajmniej jeden z nich posiadał magiczną broń lub władał magią zdolną zranić tego stwora.

Zasady dodatkowe

Chcąc uczynić tę przygodę bardziej przerażającą i niebezpieczną, będziemy w niej wykorzystywali następujące zasady: opcjonalną „zasadę szaleństwa" w przypadku ***Kryształów Czasu*** (jest ona zamieszczona w 10. numerze ***Magii i Miecza*** i w 1. numerze ***Labiryntu***) oraz testy strachu, grozy i szaleństwa.

Jako że istniejące już w ***Kryształach Czasu*** wampiry niezbyt nadawały się do naszych celów, pozwoliliśmy sobie stworzyć nowego potwora (na bazie Nosferatu), który odpowiadałby naszym wymaganiom. Jego opis, zwyczaje i specjalne zdolności znajdziecie na końcu przygody.

Tworząc wizerunek Mircalli korzystaliśmy z istniejących już podręczników opisujących wampiry. Wszystkim tym, którzy chcieliby lepiej zrozumieć motywy ich postępowania, radzimy przeczytać jeden z nich przed poprowadzeniem niniejszej przygody.

Z zimnej, czarnej grobu cieśni
Przyszłam szukać tu sprawiedliwości.
Ni kapłanów twych brzęczące pieśni,
Ni ich modłów nie pomoże głos ci.
Sól i woda nie studzą
Młodych serc, gdy się zbudzą,
Ach! I ziemia nie studzi miłości.

Johann Wolfgang Goethe, *Narzeczona z Koryntu* (1)

Tło akcji

Ponad pięćset lat temu w wielkim, starym zamku urodziła się dziewczynka o imieniu Mircalla. Jej ojciec był możnym i wpływowym panem, kochanym przez poddanych, szanowanym przez przyjaciół i znienawidzonym przez wrogów. Jak to często w takich przypadkach bywa, o losie Mircalli zadecydowano, kiedy była jeszcze dzieckiem. Aby umocnić swoją pozycję i zdobyć potężnego sojusznika, ojciec dziewczynki obiecał jej rękę młodzieńcowi, w którego żyłach płynęła równie starożytna krew. Mijały lata, Mircalla, niczym róża rozwijająca nieśmiało swe płatki w promieniach słońca, powoli z dziecka przekształciła się w przepiękną kobietę. W końcu nadszedł dzień ślubu. Wtedy to Mircalla po raz pierwszy zobaczyła swojego oblubieńca. Książę Vulcan, bo tak się nazywał, wszedł właśnie w wiek średni i różnił się bardzo od wizerunku, który zrodził się w umyśle młodej dziewczyny. Dwukrotnie starszy od niej, ponury i surowy mężczyzna, stanowił jej całkowite przeciwieństwo. Po ślubie i wystawnym weselu książę zabrał Mircallę do swojego położonego wysoko w górach zamku. Dziewczyna czuła się tak, jakby została pogrzebana za życia, skazana na samotność w tym odciętym od świata, mrocznym miejscu. Jej jedynymi towarzyszami były zimne mury, pełgające płomienie świec i mroźny, północny wiatr hulający po całym zamku.

W dwa lata po ślubie z tego niezbyt szczęśliwego związku narodziło się dziecko. Ojciec nazwał syna Vlad, na cześć swego dziada. Dzięki Vladowi życie Mircalli stało się szczęśliwsze. Teraz nie była już sama, miała dziecko, któremu mogła poświęcić się bez reszty. Kiedy chłopiec miał 5 lat, książę Vulcan wyruszył na wojnę, z której nigdy nie powrócił. Zginął pewnego zimowego poranka, kiedy to prowadzony przez niego oddział wpadł w zastawioną przez wrogów zasadzkę.

Słysząc o śmierci męża, Mircalla nie uroniła ani jednej łzy. Nie czuła żalu, a raczej radość. Była znowu wolna, wciąż młoda i spragniona miłości. Gdy tylko pierwsze promienie wiosennego słońca roztopiły śniegi, a w powietrzu dała się czuć woń kwitnących kwiatów, opuściła zamek wraz z synkiem, kierując się do stolicy. Majątek odziedziczony po mężu był przeogromny. Teraz miała zamiar zrobić z niego użytek. W mieście kupiła wielki dom, sprowadziła największych artystów. Wokół niej pojawił się tłum adoratorów zwabionych jej urodą i bogactwem. Prawie każdej nocy w jej domu odbywały się huczne bale, na których tańczyło coraz to więcej i więcej gości. Pewnego wieczoru na przyjęcie przybył mężczyzna, w którym Mircalla zakochała się od pierwszego wejrzenia. Różnił się od innych adoratorów, jak wilk od stada kundli. Był przystojny, czarujący, inteligentny, tajemniczy. Mircalla nie wiedziała, że jej ukochany nie był człowiekiem, a istotą kryjącą się w cieniu nocy, której nie rozświetla łaska dobrych bogów. Jego prawdziwe imię dawno temu zostało zapomniane. W tym miejscu i czasie ludzie nazywali go Dragosani, hrabia Dragosani. Był wtedy najprawdopodobniej najstarszym istniejącym wampirem. Jego oczy widziały upadki i narodziny wielu imperiów. Tak, był stary – zmęczony i znudzony długim życiem w samotności. Kiedy po raz pierwszy ujrzał Mircallę, postanowił ją zdobyć, mieć tylko dla siebie, na wieczność. Postanowił uczynić ją swoją nieśmiertelną narzeczoną. Bardzo szybko zawładnął kobietą całkowicie i podporządkował swej woli. Zanim jednak obdarzył ją wiecznym życiem, zażądał, aby udowodniła, że go kocha. Kazał jej zabić Vlada i wypić jego krew – krew niewinnego dziecka. Zaślepiona miłością do Dragosaniego, wyrodna matka zamordowała synka i przeszła komunię krwi. Czyn ten pogrążył ją w wiecznym mroku, w którym nigdy nie zaznała spokoju. Nigdy też nie wyrzuciła z pamięci wizerunku niewinnej twarzy chłopca.

Dragosani bardzo szybko znudził się swoją nową zabawką. Odszedł kilka lat później. Nie unicestwił jej jednak, jak to zwykły czynić wampiry. W swej diabelskiej przewrotności darował nieszczęsnej kobiecie życie, aby mogła cierpieć przez wieczność.

Od tamtych czasów minęło prawie pięć wieków. Przez ten czas Mircalla wyrządziła wiele zła, niszcząc szczęście innych. Jednak w ciągu tych wszystkich lat nigdy nie przestała cierpieć. Teraz, po prawie pięciuset latach, nadszedł czas, aby dawne zbrodnie zostały ukarane, a krzywdy naprawione.

Jak poprowadzić tę przygodę?

Na początku, oczywiście, powinieneś kilkakrotnie przeczytać naszą przygodę. Zwróć szczególną uwagę na wizerunek psychologiczny Mircalli, na to, jaką istotą jest wampirzyca. Przejdź dalej dopiero wtedy, gdy będziesz pewien, że zrozumiałeś, o co chodzi w scenariuszu. Wszystkie teksty literackie mają służyć ci jako pomoc, wprowadzić nastrój, oddać gotyckiego ducha tej opowieści. Nie staraj się czytać ich swoim graczom. Na ich podstawie przygotuj własne opisy, które bardziej będą pasowały do twojego stylu prowadzenia i sytuacji, jakie mogą zaistnieć. Nie staraj się też trzymać sztywno ustalonego przez nas harmonogramu. Musisz być elastyczny, dopasować bieg zdarzeń do tempa działań twojej drużyny. Przede wszystkim musisz z wielką dbałością rozegrać sprawę uczucia pomiędzy wampirzycą i jej synem. Nie możesz zapomnieć, że w pewnym momencie cele syna Mircalli i pozostałych bohaterów mogą stać się inne. Oni będą dążyli do zgładzenia wampirzycy (nie ma w tym nic dziwnego – Mircalla jest zła i musi zostać powstrzymana); on będzie się starał ją ochraniać, nie czyniąc jednocześnie krzywdy przyjaciołom. Z drugiej strony, Mircalla będzie próbowała wykorzystać syna i zaatakować, kiedy bohaterowie nie będą się niczego spodziewali. Nie chcieliśmy stworzyć kolejnej historii typu bij-zabij, pełnej rzutów kostkami i trupów. W tej opowieści część z bohaterów stanie przed trudnym wyborem pomiędzy złem a mniejszym złem. Tu nie ma czarnego i białego – jest szare. Gracze nie do końca będą pewni, czy postępują dobrze, czy źle.

Miłej gry życzą autorzy.

P.S. Na koniec tego rozdziału jeszcze o dwóch rzeczach. Jako Mistrz musisz czuwać nad tym, aby równowaga gry nie została zachwiana. Niniejsza przygoda przeznaczona jest dla 4-6 graczy, na poziomach 6-8. Jeżeli okaże się, że twoja grupa jest zbyt słaba, aby poradzić sobie z wampirzycą, zmodyfikuj siłę potwora tak, by odpowiadał ich możliwościom.

Zaczynamy

Aby ułatwić Ci poprowadzenie tej przygody, podzieliliśmy ją na kilka części. W pierwszej z nich, zatytułowanej **Wioska**, znajdziesz opis wsi Jarek i jej mieszkańców. Poznasz również starą legendę o złym czarodzieju z wieży. Druga część, **Zamek**, opowie o spotkaniu z Ranaldem i Mircallą. Kolejna, **Wieża**, opisuje prastare ruiny, które znajdują się niedaleko Jarek. Czwarta i ostatnia, **Kościół i cmentarz**, ma szanse odkryć przed bohaterami zapiski ojca Alfiosa.

Od ponad trzech tygodni z wioski Jarek znikają ludzie. Na początku nie zaniepokoiło to nikogo. Nic w tym dziwnego, skoro pierwszymi ofiarami byli wioskowy głupek, Gon (wszyscy prorokowali, że prędzej czy później coś takiego się zdarzy) i dwójka zakochanych – Maria i Katanek (już od dłuższego czasu zanosili się z myślą opuszczenia wioski). Następny tydzień minął wyjątkowo spokojnie. Była to tylko cisza przed burzą. Kolejnym zaginionym okazał się wioskowy kapłan – Alfios. Przez cztery następne dni zniknęły jeszcze trzy osoby – drwal Ottik, siedmioletni syn kowala i czteromiesięczne niemowlę. O ile drwal i syn kowala mogli zgubić się w lesie (co byłoby i tak wielce nieprawdopodobne), to czteromiesięcznemu niemowlakowi raczej trudno byłoby wydostać się z kołyski i udać na kilkudniowy spacer.

Po tych wydarzeniach w wiosce wybuchła panika. Jako że wszyscy znikali po zmroku, ludzie zaczęli zamykać się na noc w swych domach. Poproszono również o pomoc pana, mieszkającego na zamku, o niecałe pół dnia drogi od wioski. Nie przyniosło to pożądanych efektów. Żołnierze nie odkryli śladów żadnego potwora. Podczas ich pobytu w wiosce nie wydarzyło się nic, co by mogło potwierdzić słowa wieśniaków. Po kilku dniach żołnierze powrócili do zamku. Po ich odejściu zniknęły kolejne trzy osoby – bednarz wraz z żoną i malutką córeczką. Ludzie zrozumieli, że zamykanie się na noc w domach nic nie da. Istota, z którą mieli do czynienia, okazała się bardziej przebiegła i niebezpieczna, niż mogli przypuszczać.

Od czasu ostatniego zniknięcia minął tydzień. Każdej nocy wieśniacy zbierają się w gospodzie. Przesiadują w niej do świtu, po czym powracają do domów. Jak dotąd taktyka ta okazała się skuteczna. Mimo tego, że nie pojawiły się nowe ofiary, wieśniacy dobrze wiedzą, iż pośród ciemności tulących Jarek każdej nocy, kryje się coś niebezpiecznego, bardzo niebezpiecznego.



Zaklęta przez ciebie rzuciłam grób,
Posłuszna woli twojej,
Ożywił mnie twój lubieżny żar
I nic go już nie ukoi.

Daj usta, ludzki oddech wasz
Jest boski i wszystek z płomieni!
Wypiję duszę twą do dna,
Umarli są nienasyceni.

Heinrich Heine, *Helena* (2)

Co naprawdę dzieje się w Jarek?

Gnana żądzą krwi Mircalla przez setki lat wędrowała się po świecie. Jej ofiarą padło wielu ludzi. Minął niecały miesiąc od chwili, gdy w jej sidła wpadł Ranald, pan zamku, na którego ziemiach położone jest Jarek. Wampirzyca zapanowała całkowicie nad dzielnym rycerzem, co pozwoliło jej bezkarnie grasować na jego ziemiach. Jak każdy wampir, Mircalla musi się żywić krwią, a w Jarek znalazła jej pod dostatkiem. Nauczona wielowiekowym doświadczeniem, nie pozostawia swych ofiar z widocznymi znakami na szyi lub nadgarstku. Aby zatrzeć ślady, porywa je z wioski, po czym pozbawione krwi zwłoki oddaje swoim sługom – wilkom, bądź też ghulom (nagrobcom).

W chwili, gdy drużyna bohaterów przybywa do Jarek, wampirzyca od niemalże tygodnia nie miała w ustach ludzkiej krwi. Jest bardzo wygłodniała, zaczyna więc działać.



Plan przygody

Jest to oczywiście tylko pewien zarys wydarzeń. Bardzo trudno przewidzieć, jak potoczą się losy bohaterów, a tym bardziej akcja samej przygody. Jako Mistrz Gry powinieneś być elastyczny i dostosowywać posunięcia Mircalli do poczynań graczy. Podczas przygody wydarzy się kilka rzeczy, które nie zostały tutaj opisane, gdyż to, czy nastąpią, zależy od posunięć bohaterów. Pewne propozycje znajdziesz w tekście przygody i na jej końcu, w opisie sposobu działania Mircalli.

1. Pierwsza noc

Bohaterowie przybywają do wioski. Z ust wieśniaków poznają przerażającą historię.

2. Druga noc

Mircalla podpala kilka chat, chcąc w ten sposób zmusić chłopów do wyjścia na zewnątrz. Jeżeli gracze przekonają wieśniaków, aby zostali w środku (będzie to bardzo trudne i to ty, Mistrzu Gry, zadecydujesz, czy okazali się wystarczająco przekonujący) nikomu nie stanie się nic złego. Jeżeli chłopi wybiegną na zewnątrz, dwóch, albo trzech z nich nie powróci. Mimo wszelkich prób, bohaterom nie uda się znaleźć ich śladów.

3. Czwarty dzień

Do wioski przybywa kilku żołnierzy z pobliskiego zamku. Dostali rozkaz od swojego pana, aby skłonić poszukiwaczy przygód do skorzystania z gościny lorda Ranalda. Oczywiście za tym wszystkim kryje się Mircalla, która chce przyjrzeć się z bliska swoim wrogom i ocenić ich możliwości.

4. Czwarta noc

Bohaterowie przybywają do zamku. Na przyjęciu po raz pierwszy spotykają Mircallę. Wampirzyca rozpoznaje w jednym z nich swego dawno zmarłego syna. To diametralnie

zmienia jej plany. Jeszcze tej samej nocy Mircalla odwiedza go i próbuje skłonić, aby zabił swych towarzyszy i został z nią na zawsze. Będzie starała się przekonać go za wszelką cenę. Dalszy rozwój wypadków zależy tylko od decyzji twoich graczy.

I. Wioska

Jarek leży o niecałe pół dnia drogi od zamku Karenstain. Otoczone jest stromymi wzgórzami porośniętymi sosnowym lasem. W kilku miejscach las przecinają wąskie, kręte ścieżki. Jedna z nich prowadzi do zamku Ranalda, inna, zarośnięta i zaniedbana, do opuszczonej wieży w sercu lasu. Jest też stary trakt ciągnący się z południa na północ (to zapewne nim przybędą bohaterowie). Sama wioska nie wygląda zbyt imponująco. Kilkanaście chat stłoczonych na niewielkiej przestrzeni, zaorane pola, które dopiero w lecie wydadzą plony i jedna gospoda to zbyt mało, aby ktokolwiek chciał odwiedzić wieś ponownie. W dawnych czasach w wiosce żyło ponad 100 osób. Choroby, wojny i inne nieszczęścia zmniejszyły tą liczbę o prawie połowę.

W momencie, gdy bohaterowie przybywają do Jarek, miejscowej społeczności przewodzi Antonina – kobieta w średnim wieku, która po swym mężu, Gustawie, odziedziczyła gospodę i niewielkie pole pod lasem. Antonina jest kobietą energiczną, pomysłową, umiejącą sobie poradzić z przeciwieństwami losu. Mimo że mieszkańcy wioski popadli w apatię, stara się skłonić ich do walki – wytropienia i zabicia potwora. Jeżeli bohaterowie zdobędą jej zaufanie, będzie starała się za wszelką cenę przekonać chłopów, aby im pomogli.

Inna ważna osoba to kowal Anton, który chce zemścić się na potworze po utracie syna. Wysoki, potężnie zbudowany mężczyzna w wieku około 50 lat, bardzo dobrze zna okolicę i nie jest też tak przesądny jak pozostali chłopi. Jeżeli bohaterowie zdecydują się zabić potwora, bez wahania podąży za nimi.



Poszukiwacze przygód docierają do Jarek tuż przed samym wieczorem. Niestety, już na wiele godzin przed zmierzchem pogoda zaczęła się psuć. Ciężkie, ołowiane chmury przesłaniają słońce i pogrążają świat w przygnębiającej szarości. Zimny, wiosenny wiatr z godziny na godzinę przybiera na sile. Zanosi się na burzę. Widok zabudowań pośród cieni wpływa na bohaterów krzepiąco. Zmęczeni wędrowcy marzą o ciepłej strawie i pełgającym w kominku ogniu. Niestety, wioska jest opuszczona. Zamiast pogodnych ludzi witają ich ciemne czeluście okien i drzwi. Nawet samotny pies tylko przebiegnie wędrowcom drogę, by po chwili skryć się w cieniu.

Na słowa „Czy ktoś tu mieszka?", „Ludzie, na bogów, otwórzcie!", odpowiada cisza. W oddali rozlega się grzmot zapowiadający pierwszy akt przedstawienia, które tej nocy wystawiać ma Matka Natura. Powoli, nieśmiało, małe kropelki zaczynają spadać na słomiane dachy. Przemoczeni wędrowcy, w końcu dostrzegają po przeciwnej stronie wioski budynek większy od jakiejkolwiek napotkanej wcześniej chaty. Z dużej odległości wygląda on ponuro, a nawet przerażająco – jak olbrzym czający się w mroku na nadchodzącą ofiarę. Jednak wkrótce obawy bohaterów zostają rozproszone. Dostrzegają blade światło przeciskające się przez szpary w zatrzaśniętych okiennicach. Raźnym krokiem zbliżają się do masywnych drzwi. Zanim zapukają, przeczytają ledwie widoczny w strugach deszczu napis, wyryty na bujającym się w rytm wiatru szyldzie: „Pod Starym Dębem". Jeden z wędrowców, być może przywódca, puka. Po kilku chwilach przerywanych tylko biciem serca, drzwi otwierają się nieznacznie, ale wystarczająco, aby w wąskiej szczelinie dało się dostrzec zmęczoną, przestraszoną twarz kobiety i oczy patrzące najpierw z przerażeniem, a później z nadzieją.

Kobietą, która otworzyła drzwi, jest oczywiście Antonina. Sprawia wrażenie, jakby od kilku dni nie spała. Ma zaczerwienione, podkrążone oczy, ręce, którymi przytrzymuje zarzuconą na plecy chustę, drżą jak w febrze. Antonina przez chwilę patrzy na bohaterów, oceniając, czy stanowią zagrożenie dla niej i dla jej wioski. Kiedy już upewni się, że są zwykłymi podróżnymi, a nie potworami przychodzącymi zabić jej przyjaciół, mówi: „Wejdźcie, proszę. Szybko". Szczególny nacisk kładzie na to ostatnie słowo.

Widok, który ukazuje się oczom bohaterów, jest zadziwiający. W wielkiej izbie zebrali się wszyscy mieszkańcy wioski. Na twarzach ludzi widać zmęczenie, zrezygnowanie i strach... ludzki strach. Niektóre dzieci nie śpią, chociaż jest późno. Załzawionymi oczyma wpatrują się w nowoprzybyłych. Mniejsze cicho płaczą.

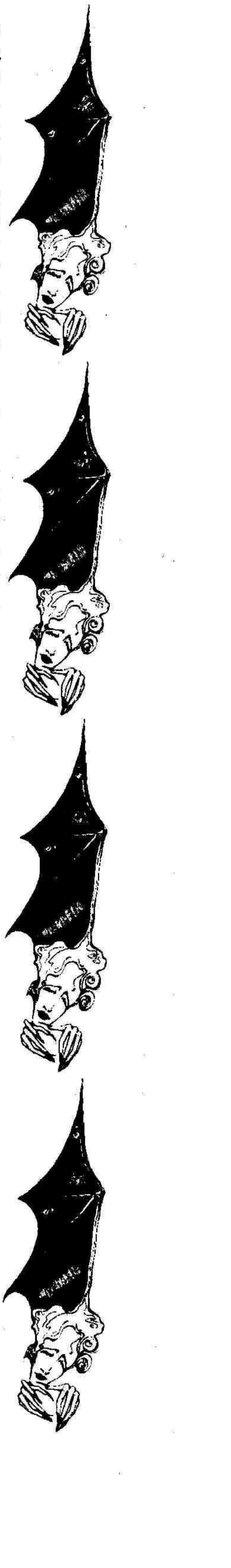
– Usiądźcie przy tym dużym stole. Za chwilę podam wam coś do jedzenia i picia. Wybaczcie, ale nie spodziewałam się żadnych gości o tej porze. W ogóle nie spodziewałam się żadnych gości... oprócz tego... – Antonina przerywa, jakby powiedziała za dużo.

Jeżeli bohaterowie zapytają, co chciała powiedzieć, uśmiechnie się tylko i zniknie w kuchni. Po jej wyjściu atmosfera stanie się bardzo napięta. Wszyscy ludzie będą wpatrywali się w bohaterów jak w zbawców, a może wrogów. Nikt jednak nie powie ani słowa, nawet jeśli zostanie o coś zapytany.

Antonina wróci po chwili, niosąc wielką miskę z parującą strawą. Obok miski położy na stole duże drewniane łyżki i wielkie pajdy chleba.

– To wszystko, co mamy. W tym roku nie powodzi się nam najlepiej – mówiąc to, szybko odwraca wzrok i powoli oddala się w kierunku ukrytego w cieniu stołu.

Dla Mistrza Gry: W tym momencie gracze stają przed jedną z najtrudniejszych przeszkód w tej przygodzie. To, czy zdołają ją pokonać, nie zależy od rzutu kostką, siły czy magicznych zdolności. Zależy przede wszystkim od ich gry, od tego, czy okażą się dobrymi, godnymi zaufania ludźmi. Ty, jako Mistrz Gry, musisz być całkowicie przekonany o tym, że przerażeni mieszkańcy wioski zaufaliby bohaterom. Jedyną osobą poza Antoniną, która ewentualnie „złamie się" i nawiąże rozmowę z bohaterami, będzie Anton. Najprawdopodobniej to właśnie od niego dowiedzą się o strasznych wydarzeniach ostatnich tygodni. Jeżeli jednak



nie zdołają przekonać do siebie chłopów lub też nie okażą żadnego zainteresowania opowieścią Antona, akcja przygody się nie zawiąże. Rano, kiedy wypoczną, będą mogli wyruszyć w dalszą drogę, pozostawiając za sobą bezbronnych i potrzebujących.

Przyjmijmy, że bohaterom udało się zdobyć zaufanie mieszkańców wioski. Anton opisze po kolei wszystkie wydarzenia ostatnich tygodni. Powie, że w wiosce pojawili się żołnierze lorda Ranalda i że nic nie udało się im wykryć. Zapytany o to, czy w okolicy znajdują się jakieś inne, tajemnicze miejsca, wspomni o starej wieży i poprosi swą babkę, aby opowiedziała historię tej budowli.

Historia starej wieży

A to panie, dawno temu było, tak że i ja nic nie pamiętam. Ale moja babka, Matylda, opowiadała, że był taki jeden, co to z daleka przyjechał i iną wybudował. Ponoć miły był iskarb ze sobą przywiózł. Na początku to i ludziska chodzili do niego po poradę, a i niewiasty po lubczyki do niego chodziły, bo i mądrze mówił. Potem ludzie poczęli go omijać. Zło zaczął czynić. W nocy ognie piekielne w wieży widziano, a i krzyki potępionych nieraz dało się słyszeć. A potem, ci co do niego chodzili, pomarli. Wszyscy jak jeden mąż. Ile to było wtedy płaczu. Kobiety swych mężów straciły, dzieci matki. Do pana na zamek nasi poszli i o sprawiedliwość go prosili, ale pan rzekł, że dowodów nijakich ni ma, że to zaraza jakowaś. Potem gorzej jeszcze dziać się poczęło. Ci, co zmarli, z grobów wstali i do swych domów wrócili. Na początku to i się ludziska ucieszyli, że to cud jakowyś, czy co. Ale niedługo się radowali. Ci co wrócili, już nie tacy jak za życia byli. Zło w nich jakieś drzemało, krzywd wiele uczynili. Jeden utopił wszystkie swoje dzieci. Drugi chałupę z rodziną spalił. A to ludzie wtedy się zebrali i wyrwali chwasty. A każden, gdy ginął, szydził. Mówił, że pan ich z wieży przyjdzie i pomści ich wszystkich. Jak tylko my to usłyszeli, to kilku chłopa skrzyknęło się i pobiegli w te pędy do pana na zamku. Najstarszy z nich, Timor mu było, rzekł: „Panie, ratuj nas. My dzieci twoje. Nie pozwól złemu po swej ziemi się panoszyć i z bogów drwić." Pan tym razem uwierzył w nasze słowa, drużynę zbrojnych skrzyknął i nocą na wioskę spadł. Wieżę spalił i potwory, co złemu służyły, wytłukł. Ale zły silniejszy był, niż wszyscy myśleli. W ogniu stał i ponurym wzrokiem łypał. Zanim ten go pochłonął, zdążył jeszcze wykrzyczeć słowa: „Wrócę i zemszczę się na was wszystkich! Umrzecie, ale nie w spokoju! Zanim wyślę was do piekła, wyrwę wam serca!" No i to panie pewnie on tera wrócił i na nas mścić się począł.

Poza starą wieżą w okolicach wioski, obok cmentarza, stoi stary kościół. Mówiąc o wieży oraz zamku, Anton wspomni także i o nim. Wszystkie potrzebne informacje o kapłanie i świątyni można znaleźć w części poświęconej kościołowi.

Rankiem burza, która szalała przez całą noc, słabnie, grożąc tylko od czasu do czasu odległymi grzmotami. Ludzie powoli rozchodzą się do swych domów. Zimny deszcz zmywa łzy z oczu kobiet i dzieci. Bohaterowie mogą zrobić cokolwiek. Powędrować dalej, rozejrzeć się wokół wioski, pójść do starej wieży lub kościoła.

Dla Mistrza Gry: Rano twoi gracze udadzą się najprawdopodobniej do kościoła, bądź też do starej wieży. Bliższe informacje o obu miejscach znajdują się w rozdziałach im poświęconych.

Dzień był dla bohaterów bardzo męczący. Strudzeni i mokrzy docierają do wioski tuż przed zmrokiem. Ich oczom ukazuje się procesja mieszkańców zmierzających w kierunku gospody. Ostatnie promienie słońca, przebijając się przez zasłonę chmur, znikają powoli za horyzontem. Świat dostaje się we władanie Matki Nocy. Wraz ze słońcem, które udało się na zasłużony odpoczynek, zniknęło także poczucie bezpieczeństwa. Zielony i przyjazny do tej pory las zmienił się w obcą, upiorną puszczę. Poczucie zagrożenia narasta z każdą chwilą. Bohaterowie przyśpieszają kroku. Po chwili stają w środku gospody. Groza gdzieś się ulatnia. Otaczają ich przyjazne twarze wieśniaków. W powietrzu unosi się zapach ciepłej zupy. Z kuchni dobiega głos Antoniny:

– Zaraz przyniosę wam coś do jedzenia. Musicie być bardzo głodni.

Po posiłku chłopi zaczną zasypywać bohaterów pytaniami. Przebieg rozmowy będzie zależał od tego, co się wcześniej wydarzyło. Po pewnym czasie chłopi zamilkną. Noc mija powoli, jakby z pewnym ociąganiem. Godziny wloką się niemiłosiernie. Ciała bohaterów ogarnia błogie rozleniwienie. W pewnym momencie Anton, który co jakiś czas wyglądał na zewnątrz przez szparę w okiennicy, krzyczy:

– Ogień! Gore! Nasze domy płoną!

Na te słowa chłopi zrywają się z ziemi i tak, jakby zapomnieli o czającym się na zewnątrz niebezpieczeństwie, ruszają w stronę drzwi.

– Stójcie! Stójcie! – krzyczy Antonina, ale żadna siła nie jest w stanie ich zatrzymać. Wypadają na zewnątrz, biegnąc w stronę swoich gospodarstw. Ciemność, która do tej pory tuliła w swych objęciach małą wioskę, ustąpiła niechętnie sile żywiołu. Cztery chaty płoną, nic sobie nie robiąc z deszczu, który ciężkimi kroplami spada z zachmurzonego nieba.

Dla Mistrza Gry: Po dwóch godzinach pożar zostaje ugaszony. Niestety, znikają trzy kolejne osoby. Żadna magia, ani najlepszy tropiciel nie są w stanie ich odnaleźć. Gracze oczywiście tego nie wiedzą, ale sprawczynią całego wydarzenia jest spragniona krwi Mircalla. Jeżeli uda im się powstrzymać chłopów przed wyjściem na zewnątrz, żaden z nich nie stanie się ofiarą wampirzycy. Dalsza część nocy mija spokojnie (o ile w tych okolicznościach jest to możliwe). Podczas następnego dnia i nocy Mircalla nie niepokoi mieszkańców wioski. Przygotowuje się do spotkania z przybyszami, których dostrzegła podczas pożaru. Co w tym czasie będą robili gracze, zależy tylko od nich. Być może zechcą zbadać stare ruiny, bądź też kościół.

To już czwarty dzień. Znużenie daje się bohaterom we znaki. Mimo że wiedzą, iż coś złego czai się wokół, nie udało im się posunąć śledztwa ani o krok. Ponury nastrój zaczyna udzielać się również mieszkańcom wioski. Nadzieja, która przybyła tu wraz z bohaterami, szybko przerodziła się w zwątpienie. Chłopi z coraz większym przerażeniem oczekują zbliżającej się nocy. Co też ona przyniesie? Śmierć? A może coś jeszcze gorszego? Niektórzy zaczynają przebąkiwać o opuszczeniu wioski i pozostawieniu dobytku swojego życia. Ale dokąd pójdą? Czy zdołają uciec przed swym mrocznym przeznaczeniem? Najbardziej denerwująca w tym wszystkim jest bezradność bohaterów i oczekiwanie. Mimo starań, mimo mocy, jakimi dysponują, nie są w stanie ochronić tych biednych ludzi.

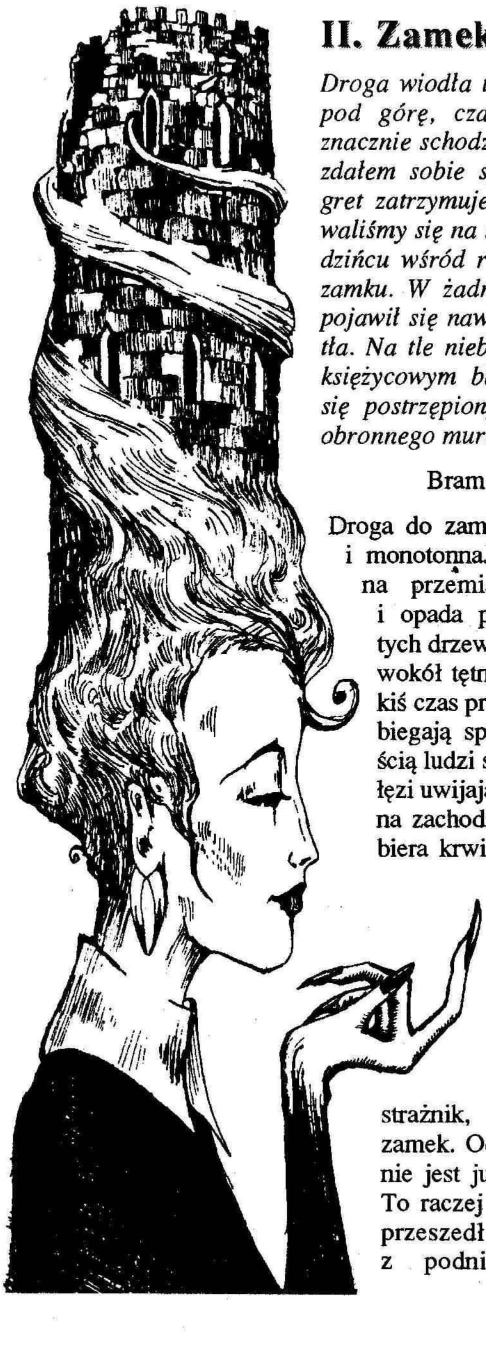
Nagle drzwi do gospody otwierają się z trzaskiem. Do środka wpada młody chłopak, może mieć najwyżej jedenaście lat.

– Żołnierze! Żołnierze jadą! – krzyczy i podbiega do bohaterów. – Z zamku! Od lorda!

Bohaterowie nie muszą zbyt długo czekać na potwierdzenie jego słów. Rżenie koni, grube i męskie głosy przebijające powietrze zapowiadają przybycie zbrojnych. Po chwili przez otwarte drzwi można dostrzec zbliżających się jeźdźców. Jeden z nich – wysoki, szczupły mężczyzna, okryty błyszczącą kolczugą – zgrabnie zeskakuje z rumaka i staje w drzwiach gospody. Uważnie rozgląda się po pomieszczeniu i zatrzymuje swoje spojrzenie na bohaterach. Robi kilka sprężystych kroków i staje przy ich stole.

– Jestem kapitan Armand. Mój pan ma zaszczyt zaprosić was na swój zamek. Chcę, abyście jak najszybciej udali się ze mną. – Mówi to tonem nie znoszącym sprzeciwu.

Dla Mistrza Gry: Armand dostał rozkaz sprowadzenia bohaterów za wszelką cenę. Jeżeli nie będą chcieli się z nim udać na zamek, użyje siły. Bohaterowie mogą z nim pojechać, albo nie. Jednak w tym drugim przypadku zrobią sobie z Ranalda wroga, co w dużym stopniu utrudni im rozwikłanie zagadki.



II. Zamek

Droga wiodła teraz przeważnie pod górę, czasem tylko nieznacznie schodząc w dół. Nagle zdałem sobie sprawę, że stangret zatrzymuje konie. Znajdowaliśmy się na kamiennym dziedzińcu wśród ruin olbrzymiego zamku. W żadnym z okien nie pojawił się nawet promyk światła. Na tle nieba rozjaśnionego księżycowym blaskiem rysował się postrzępiony kontur blanki obronnego muru.

Bram Stoker, *Drakula*

Droga do zamku jest męcząca i monotonna. Wąska ścieżka na przemian wznosi się i opada pośród porośniętych drzewami wzgórz. Las wokół tętni życiem. Co jakiś czas przez ścieżkę przebiegają spłoszone obecnością ludzi samy. Pośród gałęzi uwijają się ptaki. Niebo na zachodzie powoli przybiera krwistoczerwony kolor. Droga po raz ostatni wspina się na wysokie wzgórze. Z przodu, na końcu drogi, czuwa, niczym niestrudzony strażnik, pełen majestatu zamek. Od razu widać, że nie jest już młodzieńcem. To raczej staruszek, który przeszedł przez życie z podniesioną głową. Wysokie mury, wyciągające szyje ku niebu wieże i wielka brama przytłaczają swym ogromem nadjeżdżających ludzi.

Dla Mistrza Gry: Podczas drogi żołnierze wymieniają z bohaterami zaledwie kilka słów: „Tak", „Nie", „Dowiecie się wszystkiego na miejscu". Każdy uważny obserwator zauważy, że nie zachowują się naturalnie. Są spięci, wyraźnie poddenerwowani.

Bohaterowie wraz z żołnierzami powoli wchodzą w otwarte usta zamku. Już na pierwszy rzut oka widać, że nie jest to zadbane miejsce. W oczy rzucają się walające na dziedzińcu cegły, skruszone mury i rdzewiejąca brama. Ludzie, zamieszkujący ten zamek sprawiają podobne wrażenie. Żołnierze, którzy wychodzą na spotkanie, zataczają się nieznacznie. Nie jest to jednak objaw zmęczenia. Ich przesiąknięte alkoholem oddechy nie pozostawiają cienia wątpliwości.

– Zajmijcie się końmi – rozkazuje Armand swym podwładnym, po czym zgrabnie zeskakuje z konia. – Chciałbym, abyście udali się ze mną – zwraca się do bohaterów. – Pan pewnie się już niecierpliwi.

Po wypowiedzeniu tych słów odwraca się plecami i żołnierskim krokiem rusza w stronę mrocznej bryły głównej budowli. Kiedy ostatni z bohaterów zniknie wewnątrz ogromnego budynku, ostatnie promienie słońca zgaszą swój blask, pozostwiając wędrowców sam na sam z tym miejscem.

Dla Mistrza Gry: Wewnątrz zamek nie prezentuje się lepiej. Wiszące na ścianach gobeliny wyblakły i zmarniały, tak jak i sama budowla. Wąskie korytarze, łączące komnaty są pogrążone w półmroku. Jedyne źródło światła to tkwiące w ścianach pochodnie. Komnata, do której Armand wprowadza bohaterów, stanowi wyjątek.

W dawnych czasach takiej siedziby nie powstydziłby się diuk ani książę. Pełgające w kandelabrach świece ukazują oczom bohaterów świetność tego miejsca. Być może nie sprawia takiego wrażenia, jak dawniej, jednak jest w nim coś, co zapiera dech w piersiach. Ściany pokryte są wielobarwnymi gobelinami przepięknej roboty. Podłogi pokrywają grube, wschodnie dywany. Wszędzie czuć przepych. Złote puchary, talerze i sztućce czekają już na przybyszów.

Naprzeciw wejścia, przy dużym, dębowym stole siedzi postawny mężczyzna w wytwornych szatach, których nie powstydziłby się nawet ktoś królewskiej krwi. Na pierwszy rzut oka sprawia surowe, wręcz ascetyczne wrażenie. Jego szczupła twarz przyciąga spojrzenia bohaterów, tak jak światło przyzywa z mroku ćmy i inne owady nocy. Wąskie usta wykrzywiają się w grymasie przypominającym uśmiech. Na widok gości mężczyzna podnosi się, odgarniając jednocześnie do tyłu długie, czarne włosy.

– Witajcie... goście. Jestem Ranald, pan tego zamku – jego głos przecina zalegającą w komnacie ciszę niczym miecz. – Usiądźcie i posilcie się. Jesteście na pewno głodni i strudzeni. – Mówiąc to sam ciężko siada na tronie. – Wybaczcie, że nie posilę się z wami, ale już jadłem, a poza tym nigdy nie pijam... wina.

– Kochanie, czy nie przedstawisz mnie naszym gościom? – Ten zmysłowy, kobiecy głos dobiega zza pleców bohaterów. Zaskoczeni (nie słyszeli nikogo wchodzącego) odwracają się i na krótką chwilę zamierają oczarowani widokiem, który ukazał się ich oczom. Stojąca w wejściu do komnaty kobieta jest jak objawienie, obietnica zbawienia i wiecznej miłości. Jej smukłe ciało jest opięte suknią

koloru krwi, która w połączeniu z białą skórą sprawia niesamowite wrażenie, jakby muśnięcie czegoś nierealnego, ulotnego, nieuchwytnego.

– Chciałbym przedstawić wam, panowie, moją żonę, Mircallę – największy skarb, jaki posiadam. Skarb, który daje mi siłę, aby przetrwać.

– Nie przesadzaj, mój drogi mężu. Mówiąc takie rzeczy zawstydzasz mnie. Jest mi bardzo miłooo... – jej głos zamiera. Rozszerzonymi ze zdumienia oczami wpatruje się w bohaterów, jakby dojrzała w nich coś, co dawno zaginęło, a czego nie spodziewała już nigdy się odnaleźć. Przez moment sprawia takie wrażenie, jakby miała upaść. Po wydającej się wiecznością chwili potrząsa głową i słabym głosem mówi: – Wybaczcie mi goście, źle się poczułam. To migrena. Pozwólcie, że was opuszczę. Mężu...

Dla Mistrza Gry: Mircalla rozpoznała w jednym z bohaterów swojego dawno zmarłego syna. Nie była przygotowana na taki widok. Po tylu latach, po raz pierwszy dostrzegła szansę na naprawienie swojego błędu i połączenie się z dzieckiem na wieki. Zdezorientowana opuszcza komnatę, aby przemyśleć swoje dalsze posunięcia. Ranald wydaje się nie zwracać uwagi na jej zachowanie. W czasie wieczerzy i dalszej części wieczoru mówi niewiele, pytając tylko o to, kim są bohaterowie, skąd przybywają i co ich sprowadza w te strony. Zapytany o wydarzenia w wiosce i historię starej wieży wzruszy tylko ramionami mówiąc, że jego ludzie nie odnaleźli żadnego potwora, a historia ruin to legenda, w którą nikt nie wierzy. Po kolacji jeden ze służących zaprowadzi bohaterów do specjalnie przygotowanych na ich przybycie komnat.

Po północy

Niech chuć wasza grzeszna przemieni się w gniew
Niech babka swej wnuce wypije z żył krew!

Aleksy K. Tołstoj, *Upiór* (3)

Bladolicy księżyc wypełnia noc srebrem. Za wąskim oknem rozlega się pohukiwanie puszczyka. Rygiel w drzwiach powoli zmienia swoje położenie, choć nie widać ręki, która by go przesuwała. Drzwi otwierają się po chwili wahania. Bohater, spoczywający na łóżku wpatruje się w nie jak zaczarowany. Ubrana w białą, powłóczystą koszulę Mircalla wchodzi do pokoju. Powoli zbliża się do łoża poczym siada na jego krawędzi. Bierze oniemiałego bohatera w swe ramiona i zaczyna tulić go do piersi. Z jej oczu spływają łzy. Drżące usta wypowiadają pierwsze słowa:

– To już tyle lat, mój synu. Prawie zapomniałam jak wyglądasz. Przyjemnie jest wziąć cię znowu w ramiona, gładzić twoje jedwabiste włosy. Już nigdy cię nie opuszczę. Będziemy zawsze razem, na dobre i na złe. Lecz najpierw musimy pozbyć się tych, którzy z tobą przybyli. Oni nie są nam potrzebni.

Dla Mistrza Gry: Jest to kluczowy moment tej przygody. Przepełniona miłością do swojego syna Mircalla pragnie odzyskać go za wszelką cenę. Nie zniesie myśli o ponownej rozłące. Bohater znajduje się pod jej częściowym wpływem, ma jednak wolny wybór. Może zrobić to, co będzie chciał. Wydawać by się mogło, że odmówi Mircalli, ale nie jest to takie pewne, tym bardziej, że rzeczywiście jest w nim coś z jej syna. Na jej widok budzą się wspomnienia o miejscach, ludziach i wydarzeniach, w których nigdy nie był ani nie uczestniczył. Serce podpowiada bohaterowi, że ta kobieta jest naprawdę jego matką. Rola, która przypadła mu w tej przygodzie, jest trudna i nie każdy może jej sprostać. Z jednej strony stoją jego przyjaciele, ludzie, z którymi przeżył wiele niebezpiecznych chwil. Zaś z drugiej – matka, którą właśnie zaczął darzyć nie dającą się opisać miłością. Bohater będzie musiał zadecydować, być może jeszcze nie tej nocy, a następnej, po której stronie się opowie. Ty, jako Mistrz Gry, powinieneś dokładnie mu przedstawić, jak się rzeczy mają i dać trochę czasu do namysłu. W tym momencie, uprzedzając wydarzenia, chcielibyśmy dać ci kilka rad. Bohater ma trzy wyjścia: stanąć przeciwko matce; pójść za nią i zniszczyć swoich przyjaciół; rozegrać całą sprawę tak, aby ochronić towarzyszy i jednocześnie nie skrzywdzić Mircalli. Trudno nam powiedzieć, jak sami zachowalibyśmy się w tej sytuacji. Najprawdopodobniej wybralibyśmy to trzecie wyjście. W tym momencie wszystko zależy jednak od gracza, któremu powierzysz rolę syna Mircalli. Ważne jest to, aby dobrze zrozumiał i wczuł się w rolę, którą odgrywa. Musi pamiętać, że w takiej sytuacji, w jakiej się znalazł, podejmowanie pochopnych decyzji może doprowadzić do śmierci ludzi, których kocha (mamy na myśli i przyjaciół, i matkę).



Kilka słów komentarza: I to już właściwie koniec przygody. Jej zakończenie będzie zależało od tego, jak zachowają się bohaterowie, a przede wszystkim syn Mircalli. Jeżeli zdecyduje się zabić swoich przyjaciół i razem z matką stanie przeciwko nim, koniec wydaje się być prosty do przewidzenia. Członkowie drużyny zostaną zniszczeni, a jeżeli nawet tak się nie stanie, okupią swe zwycięstwo ogromnymi stratami. W przypadku, gdy syn wampirzycy nie opowie się po jej stronie i ostrzeże swoich przyjaciół, zakończenie też nie musi okazać się pomyślne. Mircalla jest istotą bardzo inteligentną, posiadającą doświadczenia zebrane przez setki lat. Wykorzysta nie tylko swą siłę, ale również spryt. Pozostaje nam jeszcze trzecia możliwość. Pamiętaj o tym, że Mircalla nigdy nie skrzywdzi swojego syna. Tym razem gracze będą musieli wykazać się inteligencją i sprytem. Ich jedynym argumentem przetargowym jest fakt, że wampirzyca nie zrobi nic złego swemu dziecku. Czy zdołają go wykorzystać? To zależy wyłącznie od nich.

III. Wieża

Opowieści o przeszłości wieży zaintrygowały bohaterów na tyle, że zdecydowali się ją odwiedzić. Kręta ścieżka, która do niej prowadzi, jest zarośnięta, w wielu miejscach poprzecinana zwalonymi pniami drzew. Większa część drogi wiedzie przez stary, gęsty las porastający okoliczne wzgórza. Olbrzymie drzewa nachylają swe konary ponad głowami członków drużyny, zdają się śledzić każdy ich ruch. Wiatr, buszujący pomiędzy koronami niesie ze sobą szelest wielu tysięcy liści. A może to nie jest szelest? Może to szept? Jeżeli dłużej się nad tym zastanowią, wsłuchają w to, co mówi las, rzeczywiście rozróżnią słowa: „Głupcy, głupcy. Patrz, jacy oni mali. Idą na śmierć, na śmierć, śmierć..."



Pod koniec pięciogodzinnej wędrówki las staje się rzadszy, a teren powoli wznosi się. Przed bohaterami, na ogromnym wzgórzu, tkwi niemy świadek minionych zdarzeń – wieża, która niegdyś była domem złego czarnoksiężnika. Prastare mury są porośnięte mchem i bujną winoroślą. Dookoła leżą porozrzucane kamienie, które wiele lat temu musiały być częścią, zrujnowanej teraz, budowli.

Dla Mistrza Gry: Elfy, dobrzy kapłani i paladyni wyczuwają zło, emanujące z tego miejsca. Im bliżej podchodzą do budowli, tym silniejsze jest to uczucie. Ktoś obdarzony wiedzą może stwierdzić, że jest to pozostałość po jej dawnym właścicielu. Po całym świecie porozrzucane są miejsca, w których mieszkał ktoś zły. Nawet jeżeli odszedł, zło pozostało. Zwykli ludzie nie zwracali lub nie chcieli zwracać na nie uwagi. Takie miejsca odznaczają się pewną specyficzną właściwością: działają niczym magnes na inne, żyjące w ciemności istoty. Być może jeden z bohaterów przypomni sobie starą historię:

Dawno temu, w pewnym mieście, żył bogaty człowiek. Miał żonę i dzieci. Wszystkim wydawało się, że jest szczęśliwy. Nikt nie mógł zrozumieć, dlaczego pewnego dnia wymordował rodzinę, a sam powiesił się na strychu. Przez lata dom stał opuszczony. Zwykli ludzie omijali go, podświadomie wyczuwając drzemiące w nim zło. W trzynaście lat później pojawił się nowy właściciel. On również założył rodzinę i jeszcze przez pewien czas żył nieświadomy swojej prawdziwej natury. Potem znowu stało się to samo. Ludzie zaczęli szeptać, że miejsce jest przeklęte, że zamieszkał w nim demon. Chcieli spalić dom, ale tego nie zrobili... na swoją zgubę. Po kolejnych dziesięciu latach budynek przyciągnął kolejną osobę. Ale tym razem nie był to człowiek nieświadomy drzemiącej w nim bestii. Do domu przybył wampir, który sprowadził na miasto zagładę. To miejsce jest jak ten budynek z opowieści. Działa niczym magnes. Być może udało mu się sprowadzić z powrotem do życia mroczną duszę złego czarnoksiężnika. Być może.

Prawie całe wnętrze wieży wypełnione jest poczerniałym gruzem. Wszystko wskazuje na to, że opowieści wieśniaków są prawdziwe. Zapewne jeden z bohaterów zauważy czarny otwór w ziemi, z wnętrza którego wydobywa się ohydny smród. Poszukiwacze przygód ostrożnie zbliżą się do dziury, trzymając broń w gotowości. Wewnątrz odkryją prowadzące w ciemność, wilgotne jeszcze od deszczu, kamienne schody. Z pewnym ociąganiem pierwszy z nich ruszy w dół. Za nim podążą inni. Być może czarodziej mocą swych słów przywoła światło i ciemność zastąpi półmrok. Każdy krok będzie przybliżał bohaterów do krańca schodów. Na dole czeka ich nieprzyjemny widok. Rozkładające się ciała, ludzkie szkielety i zbutwiałe trumny pokrywają niemal całą powierzchnię komnaty (każdy z graczy powinien wykonać test grozy na +1/KC: bohaterowie otrzymują 1 PO z prawem do rzutu obronnego), do której prowadzą schody. Słodkawy odór ze zdwojoną siłą wdziera się w nozdrza. Niektórym z nich nie uda się powstrzymać mdłości. Trzymając się za brzuchy, wyrzucą z siebie całą zawartość swoich żołądków. W końcu dostrzegą trzy przejścia w ścianach i ze strachem zdadzą sobie sprawę, że to jeszcze nie koniec, że być może dalej czeka ich jeszcze większy koszmar (rzut obronny na strach albo nie pójdą dalej/KC: rzut obronny na sugestię).

Dla Mistrza Gry: Historia o czarnoksiężniku i klątwie, którą rzucił na mieszkańców wioski, nie oznacza, że powrócił po śmierci. Zadanie tej historii jest inne, jej celem jest naprowadzenie bohaterów na niewłaściwy trop. Musisz postarać się, aby prawie do końca rozgrywki myśleli, że mają do czynienia z czarnoksiężnikiem (który gdzieś się ukrywa), a nie z wampirzycą. Powyżej przytoczyliśmy starą opowieść, którą być może zna jeden z nich. Nie zrobiliśmy tego bez powodu. To właśnie stara wieża przyciągnęła tutaj Mircallę (być może opowieść zasugeruje bohaterom, że ich wrogiem jest ktoś inny). Wampirzyca odnalazła w niej troje ocalałych sług dawnego pana tego miejsca. Są nimi ghule (nagrobce), które karmi ciałami swych ofiar, w ten sposób pozbywając się śladów (KC: widok ghuli sprawia, że bohaterowie zyskują 3 PO, pod warunkiem oczywiście, że nie wykonają rzutu obronnego na sugestię). Trumny, które znajdują się w lochach, zostały przyciągnięte przez ghule z miejscowego cmentarza. Jedna z nich stała się własnością Mircalli, która czasem spędza tu dnie. Każdy z trzech korytarzy prowadzi do małej, kwadratowej komnaty. W nich również, na podłogach, walają się kości i zwłoki. Pośród ciał bohaterowie mogą odnaleźć święty symbol należący do wioskowego kapłana (ty musisz ustalić, jakiego boga jest to symbol). Zwiedzający lochy bohaterowie narażają się na spotkanie z ghulami. Tylko od ciebie zależy, czy to nastąpi. Wizyta w tym miejscu może całkowicie zburzyć chronologię wydarzeń, które zostały przez nas opisane. Być może bohaterowie pomyślą, że to właśnie ghule są odpowiedzialne za wszystkie nieszczęścia. Jeżeli je pokonają, po powrocie do wioski będą mogli stwierdzić, że niebezpieczeństwo zostało zażegnane. Powiedzą chłopom, aby wrócili do swych domów, gdyż są bezpieczni i nic już im nie grozi. Jeśli tak się stanie przed drugą nocą, Mircalla nie będzie musiała podpalać domów. Po prostu porwie kilka ofiar. Jeżeli do tego dojdzie, nastawienie chłopów do poszukiwaczy przygód ulegnie gwałtownej i wyraźnej zmianie. Być może wieśniacy zażądają, by



bohaterowie wynieśli się z okolicy. Być może kilku z nich będzie chciało pomścić swoich bliskich itd.

IV. Kościół i cmentarz

Już z daleka mały, szary kościółek wygląda na opuszczony. Opuszczony oczywiście przez ludzi, a nie przez boga. Bohaterowie powoli zbliżają się do niego, podczas gdy stada wron krążą w górze zmagając się z silnym wiatrem smagającym wzgórza i drzewa. Z pola po prawej stronie spogląda na nich postrzępiony, samotny strach na wróble. W pewnej chwili silny podmuch wiatru zrywa z głowy stracha stary kapelusz, który, unoszony porywami, leci w stronę poszukiwaczy przygód.

Kościół jest już blisko. Kolorowe witraże w ścianach zdają się mrugać na powitanie niespodziewanych gości. Znajdujący się na nich święci i bohaterowie szepczą modlitwy za niewinnych, potrzebujących pomocy i samotnych. Za kościołem wznosi się mur wyższy od dorosłego mężczyzny. Żelazna furtka, której zadaniem była ochrona spokoju zmarłych, jest otwarta na oścież. W głębi cmentarza widnieją domy umarłych – groby.

Dla Mistrza Gry: W obecnej chwili kościół jest opuszczony. Kapłan, który w nim mieszkał, był jedną z pierwszych ofiar Mircalli. Pamiętaj, że kościół nadal pozostaje świętym miejscem i wampirzyca nie ma do niego wstępu. Ten fakt może mieć duże znaczenie dla przyszłych losów twojej drużyny. Wewnątrz znajduje się wielka nawa. Rzędy prostych, drewnianych ławek stoją na wprost ołtarza, nad którym góruje posąg boga (jaki to będzie bóg, zależy tylko od ciebie). Wielokolorowe światło wpada do środka, mieniąc się na ścianach, podłodze i kolumnach. Panuje tutaj nabożna cisza i spokój. W jednej z bocznych naw ukryte są drzwi, które prowadzą do małego pomieszczenia wypełnionego kilkoma prostymi sprzętami. Na półce wiszącej na ścianie stoi kilka ksiąg religijnych. W kącie, na małym stoliku, spoczywa otwarta księga. Bliższe oględziny pozwolą stwierdzić, iż jest to pamiętnik ojca Alfiosa. Kilka ostatnich zapisków powinno dać trochę do myślenia twoim graczom.



Fragmenty pamiętnika

Ostatnio miałem znowu ten sam sen. Bóg ostrzega mnie przed czymś, co się wkrótce zdarzy. Wiem, że czeka mnie wielka próba.

Widziałem to coś w moim śnie. Wiem, że nic, poza mocą mojego boga, tego nie powstrzyma. Na razie czekam. Wkrótce, gdy nadejdzie ta chwila, wyruszę.

Wiem, że to coś czai się gdzieś blisko. Modliłem do boga się o jakiś znak, wskazówkę i siłę.

Dzisiaj wyruszam, aby zmierzyć się z tym czymś. Mam nadzieję, że moc boga pozwoli mi zwyciężyć. Jestem jedyną nadzieją tych biednych ludzi. Kilku z nich już postradało życie.

Dla Mistrza Gry: Cmentarz jest zaniedbany. Dookoła grobów plenią się chwasty. Już na pierwszy rzut oka bohaterowie dostrzegają rozkopane groby. Wszystko wskazuje na to, że ktoś lub coś, w sobie tylko wiadomym celu, porywa zwłoki wraz z skrzyniami, w których spoczywały. W ten sposób zostało sprofanowanych ponad dwadzieścia grobów. Ty oczywiście wiesz, że zrobiły to służące Mircalli – ghule. Być może, po obejrzeniu ruin wieży, gracze również dojdą do tego wniosku.

„Mircalla" inaczej

Zdajemy sobie sprawę z tego, że **Mircalla** może z najróżniejszych powodów nie przypaść do gustu wielu osobom. Być może zbyt mało się w niej dzieje. Być może żaden gracz w twojej drużynie nie będzie w stanie udźwignąć ciężaru, jaki nakłada na niego rola syna Mircalli. Być może niniejsza przygoda po prostu nie będzie tym, co „tygrysy lubią najbardziej". Poniższe wskazówki pomogą ci ją zmienić, wprowadzić nowe elementy, dzięki którym scenariusz będzie, być może, w większym stopniu pasował do twojego stylu prowadzenia i temperamentu twoich graczy.

Jeżeli uznasz, że jest to konieczne, zrezygnuj z wątku „matki i syna". W tej wersji **Mircalli** wampirzyca będzie tylko żądnym krwi potworem usiłującym za wszelką cenę unicestwić bohaterów. Dzięki tej zmianie poprowadzenie scenariusza stanie się o wiele prostsze. Bohaterowie będą tymi „dobrymi", wampirzyca stworem zła.

Nie wszyscy porwani z wioski ludzie zostali od razu zabici. Część z nich jest przetrzymywana w podziemiach wieży. W ten sposób wampirzyca zapewnia sobie niezbędną do życia krew. Bohaterowie mają szansę odnaleźć ich i uratować. Niestety większość porwanych wieśniaków pogrążyła się w szaleństwie. Niektórzy z nich są agresywni, inni stracili zainteresowanie otaczającym ich światem. Tylko fachowa pomoc lub czary leczące umysł będą w stanie ich uratować. Bohater, który zaopiekuje się nimi i pomoże powrócić do zdrowia, powinien otrzymać dodatkowo 200-400 (KC 20-40) punktów doświadczenia.

Mircalla kontroluje więcej niż trzy ghoule. Ich ilość będzie zależała od ciebie i siły twojej drużyny. Ghoule mieszkają nie tylko w wieży, ale i w zamkowych podziemiach. Wampirzyca lubi je mieć blisko siebie. Dzięki temu bardzo szybko przybywają na jej wezwanie.

Może okazać się, że to nie Mircalla jest głównym przeciwnikiem bohaterów w tej przygodzie. Tak jak i oni, odgrywa tylko przeznaczoną jej rolę w planie zemsty czarnoksiężnika z wieży. Przed laty adept mrocznej sztuki nie rzucał słów na wiatr. Stoi za wszystkimi wydarzeniami, które ostatnimi czasy miały miejsce w wiosce. To on sprowadził wampirzycę. To on pozwolił przejąć jej kontrolę na swoimi dawnymi sługami. Jeżeli wampirzyca zawiedzie go, sam przystąpi do działania. Sprawi, że umarli powstaną z grobów i ruszą na Jarek. Ich ilość zależy oczywiście od ciebie. Ten wątek powinien zostać wykorzystany tylko wtedy, gdy uznasz, że drużyna jest na tyle silna, aby poradzić sobie z nowym zagrożeniem. Pamiętaj, że poza umiejętnością ożywiania umarłych, czarnoksiężnik stracił wszystkie swoje moce. Sprowadzenie Mircalli i ożywienie trupów wyczerpie go i uczyni niegroźnym na następne 100 lat. Jedyną szansą na zniszczenie czarnoksiężnika jest odnalezienie jego kości (znajdują się wśród ruin wieży) i złożenie ich do poświęconej ziemi.

Punkty doświadczenia

Tematem niniejszej przygody nie jest walka. Liczy się przede wszystkim kunszt aktorski twoich graczy, ich pomysły i postawa. Dlatego też to one powinny zostać ocenione w pierwszej kolejności. Poniżej znajdziesz propozycje przyznawania punktów doświadczenia za tę przygodę. Pamiętaj, że są to tylko propozycje i że to ty masz ostateczne słowo w tej sprawie. Zawsze, zależnie od sytuacji, możesz przydzielić ich mniej lub więcej. My nie jesteśmy w stanie przewidzieć wszystkich posunięć graczy.

Punkty doświadczenia, które może otrzymać syn Mircalli (w nawiasach dla *KC*):

Dobre wczucie się w rolę	500-1500 (50-150)
Zabicie Mircalli	0
Zabicie przyjaciół	0
Próba ochrony i matki, i przyjaciół	1000 (100)
Udana próba ochrony i matki, i przyjaciół	2500 (250)

Punkty doświadczenia dla wszystkich graczy (w nawiasach dla KC):

Dobre wczucie się w rolę	500-1000 (50-100)
Przekonanie chłopów na początku przygody	1000 (100)
Powstrzymanie chłopów w czasie pożaru	500 (50)
Zabicie ghuli	patrz koniec przygody
Zabicie Mircalli	patrz koniec przygody
Dobre pomysły w czasie gry	100-500 (10-50)



Syn

Zanim zaczniesz prowadzić tę przygodę czeka cię trudne zadanie. Będziesz musiał zadecydować, któremu ze swych graczy powierzyć wymagającą rolę syna Mircalli, bowiem na nim opiera się cały scenariusz. Jeżeli wybór nie będzie trafny, przygoda nie spełni oczekiwań twoich i graczy. Osoba, która wcieli się w rolę syna wampirzycy, powinna spełniać kilka warunków. Bez wątpienia musi to być jeden z najlepszych, albo najlepszy z twoich graczy. Doświadczenie byłoby mile widzianą cechą (oczywiście nie ilość punktów doświadczenia, a staż, obycie i umiejętności aktorskie). Poza tym ten ktoś musi chcieć zagrać tę rolę, musi z całą świadomością ewentualnych konsekwencji pociągnąć przygodę do końca. Jeżeli w swojej drużynie masz kogoś takiego, możesz śmiało poprowadzić Mircallę. Jeśli nie, zrezygnuj, gdyż inaczej ciebie i twoich przyjaciół czekają same rozczarowania. To, że nie poprowadzisz Mircalli teraz, nie znaczy, że nie zrobisz tego nigdy. Gracze są jak wino – z wiekiem stają się coraz lepsi. Być może za pół roku, za rok nadejdzie właściwa chwila. Pamiętaj, powtarzamy to chyba już po raz n-ty, niniejsza przygoda stanowi naprawdę bardzo duże wyzwanie zarówno dla ciebie, jak i dla twoich graczy. O jej przebiegu i atrakcyjności zadecydują emocje i gra aktorska, a nie umiejętność wywijania mieczem. Jeżeli nie czujesz się jeszcze na siłach, aby podjąć się tego zadania, zrezygnuj.

Kilka słów o punktach obłędu

Na początku przygody wspominamy o punktach obłedu (w przypadku ***Kryształów czasu***) i testach grozy oraz strachu (w przypadku innych systemów). Jednak do tej pory, nie wykorzystywaliśmy ich zbyt często. Pora naprawić ten błąd. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, które pomogą ci wykorzystać powyższe zasady.

Syn

Syn Mircalli jest kimś nadzwyczajnym w tej historii. Nie zgraża mu gniew matki. Od samego początku czuje do niej wielką miłość. Nie boi się jej, gdyż wie, że miłość ta jest odwzajemniona. Ale nawet on nie będzie w stanie przejść przez niniejszą przygodę bez szwanku. Warto pamiętać o tym, że w obecności wampirzycy nie powinien wykonywać testów strachu (nawet jeżeli dowie się, kim jest naprawdę), tak jak reszta grupy. Dzieje się tak, ponieważ bohater nie wierzy, że matka może być kimś złym, kimś niebezpiecznym, kimś, kto go skrzywdzi. Jeżeli zaś chodzi o punkty szaleństwa i testy grozy, to już inna sprawa. W czasie przygody mogą mieć miejsce sytuacje, kiedy będzie zmuszony wykonać rzuty obronne. Dojdzie do tego, jeżeli będzie świadkiem śmierci przyjaciół z drużyny, śmierci zadanej przez Mircallę (test grozy z modyfikatorem -4/KC: rzut obronny na 1/2 sugestii lub otrzymuje 2k10 punktów obłędu), bądź też wtedy, gdy na jego oczach matka zostanie zabita przez członków drużyny (test grozy z modyfikatorem -5/KC: rzut obronny na 1/2 sugestii lub otrzymuje 3k10 punktów obłędu). Również świadomość tego, że Mircalla jest jego matką, nie pozostawi umysłu bohatera bez zmian (test grozy/KC: rzut obronny na sugestię lub otrzymuje 1k10 punktów obłędu).

Pozostali

Sytuacja pozostałych członków drużyny jest zupełnie inna. Przez cały czas będą świadomi tego, iż ich wróg nie zlituje się nad nimi, że wykorzysta każdą okazję, aby się ich pozbyć. To uczyni ich też bardziej podatnymi na strach, ale jednocześnie nie pozostawi zbyt wielu trwałych śladów w ich psychice (zyskają ewentualnie 9 PO – Mircalla jest wampirem, a więc martwiakiem IX typu – a i to tylko wtedy, gdy jej tożsamość zostanie ujawniona). Nie są przecież z nią związani emocjonalnie w żaden sposób.

Na zakończenie jeszcze kilka słów o rzutach na strach. Gracze powinni wykonywać je w kilku sytuacjach:

1. kiedy jeden z bohaterów zostanie, na oczach swoich przyjaciół, pokonany w czasie walki;
2. w momencie, gdy okaże się, że broń poszukiwaczy przygód nie jest w stanie zranić wampirzycy;
3. za każdym razem, kiedy spotykają się twarzą w twarz z Mircallą (tylko w pierwszej rundzie). Oczywiście pod warunkiem, że zdają sobie sprawę z tego, kim jest.





Uzupełnienie do „Opcjonalnej zasady odgrywania szaleństwa"

Od chwili wydania przygody *Statek* minęło już trochę czasu. Korzystając z okazji, chcielibyśmy uzupełnić tabelkę, pomocną w przydzielaniu punktów obłędu.

Kontakt umysłowy z martwiakiem, demonem lub inną istotą podobnego rodzaju – Za każdym razem, gdy mag, kapłan, czy ktokolwiek inny wykorzystuje czary do połączenia się z umysłem jednej z wyżej wymienionych istot (oczywiście zazawyczaj nie zdaje sobie sprawy z tego, że np. wysoki, przystojny mężczyzna jest demonem lub wampirem) powinien wykonać rzut obronny na sugestię (modyfikatory zależne od siły umysłu istoty: -5 na każde 10 punktów inteligecji) lub zyska 2 PO na poziom.

Długotrwałe tortury – 1-3 PO na tydzień (rzut obronny wykonuje się raz na tydzień).

Nafaszerowanie narkotykami – 1-2 PO.

Uwięzienie i odizolowanie – 1-3 PO na miesiąc (rzut obronny wykonuje się raz na miesiąc).

Problemy natury emocjonalnej (zbliżone do tych, które ma syn Mircalli) – 1-30 PO.

Bohaterowie

Mircalla – wampir Nosferatu, wiek 490 lat

W związku z marą i inkubem zostaje odmiana diabłów nocnych, mianowicie wampir. Gdy człowiek więdnieje bez wyraźnej przyczyny, staje się słabym i bezkrwistym, wtedy dziki animizm szuka zadowalającego wytłumaczenia i znajduje się w teoryi, że istnieją pewne demony, które zjadają duszę czy serce nieszczęśliwego lub wysysają krew z niego.

J. Witort, *Filozofia pierwotna: Animizm* (4)



Za życia Mircalla była piękną kobietą. Mroczny dar, który otrzymała od Dragosaniego w niczym nie zmienił tego stanu rzeczy. Tak jak dawniej ma gibką, smukłą sylwetkę. Złote, niczym promienie słońca, włosy tulą w swych objęciach jej szlachetną twarz spływając potokami na kształtne ramiona. Skóra Mircalli jest bardzo blada. Na jej tle zmysłowe, karminowe usta wyglądają niezwykle pięknie. Ubrania, które nosi, są wykonane przez najlepszych krawców z najdroższych materiałów. Całości bogatego stroju dopełnia zawsze kosztowna, misternie wykonana biżuteria, świadcząca o dobrym smaku właścicielki.

Mircalla to zła istota, nie oznacza to jednak, że nie jest zdolna do miłości. Od pierwszej chwili, gdy ujrzała swego syna, to uczucie odżyło w niej na nowo. Inni ludzie nie obchodzą jej jednak bardziej, niż nas zwierzęta. Traktuje ich jak pożywienie, nic więcej. Przez lata wampirzyca nauczyła się wielu rzeczy. W połączeniu z nadludzką inteligencją, wiedza ta może okazać się groźniejszą bronią niż siła.

Mircalla jest opanowana, nie daje ponieść się emocjom. Zawsze dwa razy pomyśli, zanim coś zrobi. Ze względu na wysoką inteligencję, powinna bez trudu przewidzieć większość posunięć graczy. Nie oznacza to jednak, że jest pozbawiona słabości. Szansa bohaterów leży w jej arogancji, w tym, że nie traktuje ich poważnie, wobec czego nie wykorzystuje przeciwko nim wszystkich swoich możliwości.

Wskazówki

W obecności bohaterów Mircalla odgrywa słabą, bezbronną kobietę. Stara się wykorzystać wszystkie przewagi swojej płci. Aby pozbyć się bohaterów, jeżeli nie zostanie przyparta do muru, raczej posłuży się Ranaldem, niż swoimi nadnaturalnymi zdolnościami. Odgrywając Mircallę, staraj się poruszać dystyngowanie, wykonuj wolne, pełne gracji ruchy, dużo się uśmiechaj. Naśladując jej wymowę, przemyć do zdań trochę francuskich słówek. Staraj się również naśladować ten akcent.

Mircalla spędza cały dzień śpiąc w trumnie. Jak każdy mądry wampir ma ich więcej niż jedną. Pierwsza znajduje się w korytarzach pod starą wieżą, druga – w podziemiach zamku Ranalda, trzecia, pilnowana przez wilki – głęboko w lesie. O ile dwie pierwsze gracze mogą znaleźć z większymi lub mniejszymi problemami, o tyle trzecia będzie prawie nieosiągalna (syn Mircalli będzie potrafił ją odnaleźć, ale czy zechce ich tam zaprowadzić?).

Aby przekonać się, jaką siłą dysponują bohaterowie, wyśle do walki wilki i nietoperze, bądź też zamkowe szczury. Sama zaatakuje tylko wtedy, gdy nie pozostanie jej inne wyjście. Jeżeli już do tego dojdzie, na początku będzie starała się zauroczyć jednego lub dwóch najbardziej podatnych przeciwników i w ten sposób wykorzystać ich jako żywe tarcze.

W czasie przygody, może zdarzyć się kilka takich sytuacji, w których gracze nie zdążą wrócić do wioski i będą nocowali pod gołym niebem. Mircalla nie przepuści takiej okazji. Jeżeli do tego dojdzie, wezwie swoje wilki i wykorzystując zamieszanie wywołane walką, postara się porwać jedną z osób.

Mircalla nie walczy nigdy dłużej, niż musi. Jeżeli w którymś momencie zauważy, że przeciwnicy są zbyt silni, albo straci więcej niż połowę swej wytrzymałości, ucieknie zmieniając się w nietoperza, bądź też przyjmując postać mgły.

Do tej pory mówiliśmy przede wszystkim o walce twarzą w twarz. Oczywiście jest to ostateczność. Zazwyczaj Mircalla stara się atakować samotne ofiary. Idealna sytuacja nastąpi, gdy będą spały. Jeżeli przygoda przeciągnie się i będzie trwała dłużej niż przewidzieliśmy, wampirzyca może posunąć się nawet do stworzenia innych wampirów (zależy to tylko od ciebie, Mistrzu Gry).

Mistrzu Gry, nie zapominaj również o pozostałych mocach wampirzycy. Poniżej znajdziesz ich dokładny opis.

Ogólne wiadomości o wampirach Nosferatu

Tak jak wszystkie wampiry, Nosferatu władają pewnymi mocami. Potrafią zmieniać się w wilka, bądź też nietoperza (raz w przeciągu 24 godzin, podczas przemiany mogą wyleczyć wszystkie obrażenia), przyjmować formę mgły, kontrolować inne, słabsze od siebie

martwiaki oraz zauroczać śmiertelnych (wszyscy, którzy słyszą głos Mircalli, powinni wykonać rzut obronny na uroki z modyfikatorem ujemnym -4 /KC: na sugestię -40). Od innych dzieci nocy odróżnia je fakt, że nie pozbawiają energii życiowej (poziomów) swych ofiar, ale zmniejszają ich Budowę Fizyczną (KC: ŻYW zamiast EŻ). Każde ugryzienie Nosferatu pozbawia ofiary jednego punktu Budowy Fizycznej (KC: 20 pkt ŻYW) na rundę (jeżeli wampir jest do tego zmuszony, może pozbawić ofiarę trzech punktów Budowy Fizycznej w rundzie (KC: 50 pkt. ŻYW), ale tylko wtedy, gdy ofiara nie zdaje sobie sprawy z tego, co się dzieje, np. podczas snu lub gdy jest zauroczona. Stracone punkty są odzyskiwane z szybkością jednego na każde dwa dni (KC: 20 pkt ŻYW na każde dwa dni). Ci, którzy zginęli od krwawego pocałunku wampira, powracają do „życia" jako o połowę słabsze Nosferatu, podległe woli swego stworzyciela. Używając pewnego rodzaju telepatii, wampir może zauroczyć osobę, której krew wypił wcześniej. Raz zauroczona ofiara służy swemu panu do końca życia, albo do momentu, gdy zostanie na nią rzucony czar *zdjęcie klątwy* przez kapłana z 14 lub wyższego poziomu (KC: zostanie zdjęta klątwa boska). Wampir przesyła telepatycznie rozkazy do ofiary, która jest od niego nie dalej niż 120 metrów, ale kontakt jest tylko jednostronny. Jeżeli Nosferatu nie wypije danej nocy odpowiedniej ilości krwi (nie pozbawi kogoś 3 punktów Budowy/KC: 60 pkt. ŻYW), to traci 1 Kostkę (HD; KC: 100 pkt ŻYW).

Na wampiry nie działają czary takie jak *sleep, charm, hold person* (i jemu podobne) – czyli zaklęcia działające na umysł, trucizny. Są one dodatkowo całkowicie odporne na polimorfię i paraliż. Wszystkie czary zadające rany (np. *fireball i lightnig bolt*) zdają tylko połowę obrażeń, a po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie zadają w ogóle. Ponadto wampiry regenerują w każdej rundzie pewną ilość otrzymanych obrażeń (w wypadku Mircalli 4 obrażenia na rundę/KC: 1/10 ŻYW).

Tak jak opisywał to Bram Stoker w *Drakuli*, wampiry mają władzę nad mniejszymi stworzeniami. Ze znanych tylko im powodów najczęściej posługują się szczurami, wilkami i nietoperzami.



Rodzaj zwierzęcia	**Liczba**	**Czas oczekiwania na przybycie**
nietoperze	10-100	2k6 rund
wilki	3-18	2k4 rundy
szczury	10-100	1k10 rund

Wydawać by się mogło, że żaden poszukiwacz przygód nie byłby w stanie pokonać tak potężnej istoty. Na szczęście wampiry te nie są pozbawione słabych punktów.

Można je zranić magiczną bronią. W tym przypadku będzie to broń magiczna +3 (KC: silnie magiczna).

Odpowiednio silny kapłan może odegnać Nosferatu, pokazując mu swój święty symbol (traktuj Mircallę jak martwiaka posiadającego 12 Kostek).

Wampir nie może bez zaproszenia jednego z domowników (głowy rodziny) wejść do zamieszkałego domu.

Woda święcona zadaje Nosferatu 1k6+1 obrażeń i dodatkowo odstrasza go na 2k4 rundy (KC: zadaje 10-100 ran).

Światło słoneczne zabija wampira. W tym przypadku po 10 rundach.

Drewniany kołek wbity w serce Nosferatu unieruchamia go, uniemożliwiając podjęcie jakichkolwiek działań (aby unicestwić zakołkowanego wampira, trzeba obciąć jego głowę). Przebijanie kołkiem potwora trwa jedną rundę.

Bieżąca woda, w każdej rundzie pozbawia wampira 1/3 żywotności. Po trzech rundach wampir przyjmuje postać mgły.

Pobłogosławiona broń na czas trwania czaru zadaje wampirowi 1 obrażenie plus wszelkie bonusy z siły (KC: broń pobłogosławiona zadaje 1/2 obrażeń).

Jeżeli kapłan dobrego boga rzuci bezpośrednio na wampira błogosławieństwo, a potwór nie wykona rzutu obronnego na czary (KC: zaklęcia), to przez czas trwania zaklęcia trafia on przeciwników na -2 (KC: walczy jakby był w trudnych warunkach). Dodatkowo Nosferatu powinien wykonać rzut obronny przed czarami (KC: zaklęciami), albo przez 1-3 rundy nie może zbliżyć się do wrogów i przez 6 rund nie może zmieniać kształtu (jedynym wyjątkiem jest przyjęcie postaci mgły, kiedy jego punkty życia spadną do 0).

O innych słabościach lub przewagach wampirów możesz przeczytać w podręczniku znanej amerykańskiej firmy produkującej gry RPG dotyczącej tych właśnie stworzeń.



Współczynniki Mircalli

Charakter: NZ; Obrona 1; Poruszanie się: 18, Latanie 18 (C); Liczba kostek: 12; Żywotność: 69; Trafienie: 9; # at. 1; Zadawane obrażenia: 1k6+4; SA patrz powyżej; SO do zranienia wampira niezbędna jest broń magiczna +3; Antymagia 0; wielkość człowieka (173 cm); Morale 15-16; Siła 19; Inteligencja 18; Zręczność 18; Charyzma 18; Budowa Fizyczna 18; Mądrość 18;

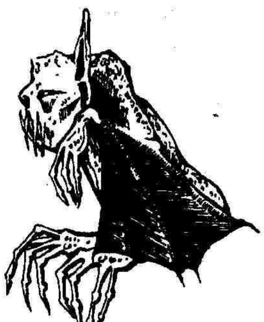
postać wilka: Obrona 2; Poruszanie się 18; # at. 1; Zadawane obrażenia: 3k12; wielkość duża; wszystkie pozostałe współczynniki nie zmieniają się;

postać nietoperza: Obrona 2; Poruszanie się 3, Latnie 18 (C); # at. 1; Zadawane obrażenia: 2k6; SO wszyscy przeciwnicy -3 do trafienia; wielkość człowieka; wszystkie pozostałe współczynniki nie zmieniają się;

CHAR N–Z; **PDośw.** 1200
ŻYW 2000; **SF** 800; **ZR** 200; **SZ** 400; **INT** 260; **MD** 250; **UM** 400; **CH** 600; **PR** 600;
ODP: 1-całk; 2-całk; 3-200; 4-całk/200; 5-200; 6-całk; 7-całk; 8-330; 9-330; 10-całk;
BROŃ 1: pysk; bgł. 200, TR 300; opźn. -; SKUT 300 kł.; OB+0; SP B; AT 1
BROŃ 2: pazury; bgł. 190, TR 290; opźn. 3; SKUT 340 tn.; OB+80; SP B; AT 4
ZBROJA: brak; OGR. – , – ; OB bl./dal. 230/150; WYP -/-/-
ZDOLNOŚCI SPECJALNE: patrz wyżej i MiM nr 10

Postać wilka: współczynniki nie zmieniają się oprócz
BROŃ: pysk; bgł. 200, TR 300; opźn. 4; SKUT 400 kł.; OB+20SP B; AT 2
ZBROJA: futro ; OB bl./dal. 180/160 WYP 40/40/40

Postać nietoperza: współczynniki nie zmieniają się oprócz
BROŃ: pysk; bgł. 200, TR 300; opźn. 4; SKUT 300 kł.; OB+20 SP B; AT 2
ZBROJA: – ; OB bl./dal. 220/200; WYP -/-/-



Ranald

Ranald jest harmonijnie zbudowanym mężczyzną w wieku 40 lat. Jego skóra ma ciemny odcień – pozostałość po pochodzącej z południa babce. Na ascetycznej twarzy rycerza rzadko gości uśmiech. Ciemna skóra i kruczoczarne włosy sprawiają, że wydaje się być mrocznym aniołem, przed wiekami strąconym z niebios i skazanym na wieczne życie wśród ludzi. Prawie nigdy nie rozstaje się ze swoim mieczem – wykutym przed wiekami ostrzem przekazywanym w jego rodzie z pokolenia na pokolenie. Wybierając stroje, nie ulega żadnym modom. Nie dla niego jest purpura, żółć, błękit, czy zieleń. Nad to wszystko przedkłada czerń i biel. Sposób, w jaki się ubiera, sprawia, że wygląda jeszcze bardziej posępnie.

Ranald jest człowiekiem honoru. Zawsze dotrzymuje danego słowa, nigdy nie łamie rycerskiego kodeksu. Jest szarmancki w stosunku do dam, sprawiedliwy i dobry. Jest również surowy, nie toleruje żadnych przejawów niesubordynacji. Od wszystkich wymaga tak dużo, jak od siebie.

Bardzo trudno wyprowadzić Ranalda z równowagi, ale jeżeli już się komuś to uda, uraza pozostanie w jego sercu przez bardzo długi okres czasu. W przeciwieństwie do Mircalli nie jest arogancki. Zawsze stara się wykorzystać wszystkie swoje możliwości. Nigdy nie zdarza mu się zbagatelizować zagrożenia, co sprawia, że jest trudnym przeciwnikiem.

W głównej części przygody nie poświęciliśmy Ranaldowi zbyt wiele miejsca. Teraz chcielibyśmy ten błąd naprawić. Ważne jest, abyś zdał sobie sprawę, że jest to on bardzo ważną osobą w tej przygodzie. Być może tak ważną, jak Mircalla. To, w jaki sposób zostanie wykorzystany, zależy przede wszystkim od ciebie i twoich graczy.

Ranald został zauroczony przez Mircallę, co pozwala jej go kontrolować. Jednak władza wampirzycy nad nim nie jest absolutna. Jeżeli gracze przedstawią mu przekonujące dowody, zyskają sobie silnego sojusznika, co może wpłynąć na przebieg przygody. Z drugiej strony znajdująca się w niebezpieczeństwie Mircalla może posądzić bohaterów o próbie gwałtu i w ten sposób przeciągnąć go i jego ludzi na swoją stronę.

Wskazówki

Przez cały czas Ranald wydaje się być lekko otępiały (wynik zauroczenia). Odzywa się bardzo rzadko, zazwyczaj tylko wtedy, gdy ktoś zadaje mu jakieś pytanie.

Zmuszony do walki chwyci za miecz i ruszy do ataku, broniąc swego domostwa i życia.

Wszyscy podlegli mu żołnierze darzą go wielką miłością, wobec czego bez wahania zgodzą się wypełnić jego każdy rozkaz.

Jeżeli bohaterowie zostaną posądzeni o gwałt, próbę zabójstwa, czy jakąkolwiek inną zbrodnię, przed osądzeniem da im szanse obrony. Mistrzu Gry, jeśli uznasz, że bohaterowie są wystarczająco przekonujący (nie chodzi tutaj oczywiście o to, jak dobrze rzucają kośćmi, ale jakich argumentów używają), może posunąć się nawet do dokładnego sprawdzenia całej sprawy przed wydaniem ostatecznego wyroku.

Współczynniki Ranalda

Charakter: PD; Obrona -2 (zbroja płytowa); Poruszanie się: 12; Poz. 12 (Szlachcic); Żywotność: 95; Trafienie: 8; # at. 2/1 (długi miecz); Zadawane obrażenia: 1k8+5; Wielkość Ś (181 cm); Siła 18.43; Inteligencja 14; Zręczność 16; Charyzma 17; Budowa Fizyczna 17; Mądrość15;

magiczne przedmioty: *długi miecz +3 (flame blade), zbroja płytowa+1, pierścień ochrony przed truciznami*

CHAR P–D;
ŻYW 200; **SF** 280; **ZR** 150; **SZ** 140; **Inteligencja** 150; **MD** 170; **UM** 110; **CH** 200; **PR** 160;
ODP: 1-120; 2-120; 3-115; 4-110; 5-110; 6-120; 7-120; 8-120; 9-120; 10-120;
BROŃ 1: miecz długi; bgł. 230, TR 303; opźn. 3; SKUT 440kł. 490 tn.; OB+50; SP M OB; AT 5
ZBROJA: płytowa odlewana mag.; OGR. 1/3,1/3 ; OB bl./dal. 260/210; WYP 410/500/420

magiczne przedmioty: miecz długi *Płomienny*, magiczna zbroja, *kamień odporności na truciznę.*



Wieśniacy

Charakter: NN, ND, PN, PD; Obrona 10; Poruszanie się: 12; Liczba kostek: 1; Żywotność: 1-8; Trafienie: 20; # at.1; Zadawane obrażenia: zależnie od broni; Wielkość Ś; Morale 10-12;

CHAR NN, ND, PN, PD; PDośw.
ŻYW: 100; **SF** 100; **ZR** 60; **SZ** 50; **INT** 90; **MD** 100; **UM** 25; **CH** 60; **PR** 60;
ODP: 1-35; 2-35; 3-30; 4-30; 5-30; 6-30; 7-30; 8-30; 9-30; 10-30;
BROŃ 1: cep lub widły; bgł. 100, TR 116; opźn. 3 lub 4; SKUT 95ob. lub 135kł.; OB+17 lub +21; SP B; AT 1
ZBROJA: brak; OGR. – , – ; OB bl./dal. 27 lub 31/10; WYP -/-/-



Ghule

Charakter: CZ; Obrona 6; Poruszanie się: 9; Liczba kostek: 2; Żywotność: 12, 14, 15; Trafienie: 19; # at. 3; Zadawane obrażenia: 1k3/1k3/1k6; SA paraliż; SO odporne na czary typu *Sleep* i *Charm*; Wlk. Ś; Morale 11-12; **PD** 175 każdy;

Ghule (zdolności specjalne patrz **MiM** nr.10)

POZ. 0; **CHAR.** C–Z
ŻYW 220; **SF** 110; **ZR** 70; **SZ** 60; **Inteligencja** 45; **MD** 50; **UM** 25; **CH** 35; **PR** 25
ODPORNOŚCI: 1-29; 2-30; 3-45; 4-35; 5-35; 6-38; 7-38; 8-38; 9-48; 10-48
BROŃ:
pazury – TR 94%; dwa Ataki w 30 momencie rundy; SKUT. 87 tn.; OB -20
pysk – TR 94%; Atak w 20 momencie rundy; SKUT. 77 kł.; OB -5
ZBROJA: skóry zwierzęce; OB dal. 37/bl. 62 WYP 15/35/50
DOŚW: 10

Żołnierze

Charakter: PN; Obrona 5 (kolczuga); Poruszanie się: 12; Liczba kostek: 2; Żywotność: 2-20; Trafienie: 19; # at. 1; Obrażenia: 1k8 (długi miecz); Wielkość Ś; Morale 14;

CHAR P–N; **PDośw.** 5
ŻYW 120; **SF** 160; **ZR** 80; **SZ** 70; **Inteligencja** 100; **MD** 110; **UM** 50; **CH** 90; **PR** 80;
ODP: 1-40; 2-40; 3-35; 4-35; 5-35; 6-35; 7-35; 8-35; 9-35; 10-35;
BROŃ 1: miecz długi; bgł. 100, TR 124; opźn. 4; SKUT 140kł. 160tn.; OB+20; SP 2B; AT 1
ZBROJA: łuskowa + tarcza typ.; OGR. 1/2,1/2 ; OB bl./dal. 74/24; WYP 60/110/75

Armand

Charakter: PD; Obrona 3 (kolczuga); Poruszanie się: 12; Liczba kostek: 5; Żywotność: 50; Trafienie: 14; # at. 3/2; Zadawane obrażenia: 1k8+3 (długi miecz); Wielkość Ś; Morale 14; Siła 17; Inteligencja 14; Zręczność 16; Charyzma 15; Budowa Fizyczna 16; Mądrość 13;

CHAR P – D; **PDośw.** 5
ŻYW 150; **SF** 200; **ZR** 100; **SZ** 90; **INT** 130; **MD** 140; **UM** 50; **CH** 90; **PR** 80;
ODP: 1-40; 2-40; 3-35; 4-35; 5-35; 6-35; 7-35; 8-35; 9 35; 10-35;
BROŃ 1: miecz długi; bgł. 130, TR 160; opźn. 4; SKUT 200kł. 280tn.; OB+30; SP S; AT 2
ZBROJA: łuskowa + tarcza typ.; OGR. 1/2,1/2 ; OB bl./dal. 84/24; WYP 60/110/75

Cytowane fragmenty zostały przetłumaczone przez:
1. Wandę Markowską
2. anonim – zaczerpnięte ze zbioru *Pokój na wieży*; Ossolineum; W-wa 1991
3. Tadeusz Chruścielewski
4. zaczerpnięte ze zbioru *Pokój na wieży*; Ossolineum '91

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) w przeciągu 46 lat swojego życia napisał ponad 65 opowiadań i nowel, dziesiątki artykułów i esejów, setki wierszy i tysiące listów. Fanom fantastyki jest jednak znany przede wszystkim jako twórca opowiadań grozy. W swej twórczości zerwał z tanim efekciarstwem, jakim cechowała się większość utworów tego gatunku, pisanych w latach dwudziestych i trzydziestych naszego stulecia. Główny nacisk położył na atmosferę, zajął się nastrojem i wewnętrznymi przeżyciami bohaterów. W swych utworach dosyć dokładnie opisał mityczne stwory, alternatywną historię Ziemi, księgi, w których zawarto informację o istotach z kręgu Wielkiego Cthulhu, oraz tajemnicze zaklęcia i magiczne artefakty. Ale Wam, graczom, powinien się kojarzyć z grą „Zew Cthulhu". Dlaczego? Ponieważ oparto ją właśnie na utworach stworzonych przez Lovecrafta i jego następców, pośród których można znaleźć Roberta E. Howarda, Roberta Blocha, Stephena Kinga i Jamesa Blisha. Jest to gra, której autorzy w sposób wyjątkowo udany połączyli wykreowany przez pisarzy świat z ideą gier fabularnych. Poniższe opowiadanie jest wstępem do gry, praktycznie gotową przygodą, która wprowadzi Was w mroczne krainy mitów istot Cthulhu.

Pies

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

Tłumaczył: Grzegorz Iwanciew

W moich udręczonych uszach nieprzerwanie brzmi koszmarne warczenie i ujadanie wielkiego psa. To nie sen – boję się, że nie jest to również przejaw obłędu; zbyt wiele się już wydarzyło, abym mógł mieć tego rodzaju wątpliwości.

St. John nie żyje, a jego ciało zostało potwornie zmasakrowane. Ja jeden wiem dlaczego i nie daje mi spokoju okrutna obawa, że mnie może przytrafić się to samo. W niezliczonych, mrocznych korytarzach mojej wyobraźni błądzi czarna, bezkształtna Nemezis, która wiedzie mnie ku samozagładzie.

Niech niebiosa wybaczą nam szaleństwo i chorobę, które doprowadziły nas obu do tak potwornego końca!

Znudzeni prozą życia i szarą codziennością tego świata, w którym nawet radość niezwykłych przeżyć i przygód szybko traci swą świeżość, St. John i ja byliśmy entuzjastami każdego ekstatycznego, intelektualnego ruchu, jaki dawał nadzieję na przezwyciężenie wszechogarniającej nudy. Naszym udziałem stały się zagadki symbolistów i ekstaza prerafaelitów, lecz każda nowa moda szybko traciła urok i posmak oryginalności.

Jedynie posępna filozofia dekadentów mogła nam pomóc i to wyłącznie dlatego, że coraz bardziej pogrążaliśmy się w mroku satanistycznych dziedzin. Szybko wyczerpaliśmy całą grozę Baudelaire'a i Huysmansa, by móc zgłębiać domenę bardziej bezpośrednich podniet, związanych z osobistymi doznaniami. Przerażająca potrzeba dreszczu emocji zawiodła nas w końcu w tym szalonym kierunku – o czym nawet teraz wstydzę się i boję mówić. Posunęliśmy się bowiem do krańcowego w swej ohydzie postępku – zaczęliśmy okradać groby.

Nie mogę ujawnić szczegółów naszych przerażających wypraw, ani też opisać zbioru trofeów, zdobiących bezimienne muzeum, jakie urządziliśmy w wielkim, kamiennym domu, gdzie mieszkaliśmy samotnie, nie zatrudniając nawet służby. Było to miejsce obciążone klątwą; nasz satanistyczny gust koneserów mrocznej sztuki pozwolił nam zebrać eksponaty terroru i rozkładu, ekscytujące przytępioną nawet wrażliwość. Schodziło się tam w podziemia – gdzie ogromne, skrzydlate demony, wykute w bazalcie i onyksie, wypluwały z szyderczo wykrzywionych pysków dziwne, zielonkawe i pomarańczowe światła, a ukryty, pneumatyczny mechanizm wprawiał w ruch upięte do czarnych draperii czerwone wstęgi rodem z kostnicy, dając spektakl prawdziwego danse macabre. Ukryte rury na życzenie doprowadzały do piwnicy zapachy, w których gustowaliśmy – czasem woń białych, pogrzebowych lilii, czasem narkotyczne kadzidło z wyimaginowanej, wschodniej świątyni; a czasem – jakże wstrząsa mnie sama myśl o tym – przerażający smród świeżo rozkopanej mogiły.

Pod ścianami tej odpychającej komnaty stały skrzynie wypełnione eksponatami antycznych mumii lub wypchanych trucheł, niektóre gromadziły tablice nagrobne, skradzione z najstarszych cmentarzy świata. Tu i ówdzie w murach widniały też nisze, w których eksponowaliśmy czaszki różnych kształtów i ludzkie głowy w różnych stadiach rozkładu.

Było tam jeszcze wiele rzeźb i obrazów o tematyce satanistycznej; niektóre z nich autorstwa St. Johna lub mojego. Była też teczka oprawiona w ludzką skórę, zawierająca pewne szkice, które podobno wyszły spod ręki Goyi, choć on sam nigdy nie ośmielił się do tego przyznać. Mieliśmy również instrumenty – strunowe i dęte, blaszane i drewniane – na których niekiedy wygrywaliśmy upiorne dysonanse. Pod ścianami zaś, w mahoniowych szafkach spoczywały różnorodne łupy, pochodzące z grobowców. O tym jednak nie muszę mówić – dzięki Bogu, znalazłem dość odwagi, żeby je zniszczyć na długo przed tym, nim przyszło mi do głowy zniszczyć siebie!

Grabieżcze wyprawy, podczas których zbieraliśmy te skarby, były starannie przygotowanymi wydarzeniami artystycznymi. Nie byliśmy wulgarnymi hienami cmentarnymi; zawsze pracowaliśmy w ściśle określonych warunkach – krajobrazu, pory roku, pogody, fazy księżyca. Taki sposób spędzania czasu był dla nas wyborną formą ekspresji artystycznej,

dlatego też zwykle precyzyjnie opracowywaliśmy stronę techniczną tych przedsięwzięć. Nieodpowiednia godzina, zbyt drażniące oświetlenie lub też niezgrabne manipulowanie przy nagrobku mogły zepsuć ekstatyczną podnietę widoku, który kryje w sobie ziemia. Gorączkowo poszukiwaliśmy wciąż nowych miejsc i doznań, nigdy nie mogąc nasycić się ich rezultatem. Podczas owych ekspedycji zawsze przewodził St. John i to właśnie on znalazł przeklęte miejsce, które stało się przyczyną naszej upiornej zguby.

Jakie złośliwe fatum sprowadziło nas na ten feralny cmentarz w Holandii? Myślę, że były to stare legendy o pochowanym tam przed pięcioma wiekami człowieku, który – jak głosiła plotka – sam był rabusiem cmentarnym. Podobno ukradł z pewnego grobowca jakiś przedmiot o wielkiej mocy.

Przypominam sobie bardzo dokładnie: blady, jesienny księżyc wisiał nad cmentarzyskiem, oświetlając nagrobki, które rzucały ponure cienie; groteskowo powyginane konary drzew opadały posępnie na ziemię, raz po raz muskając wysoką trawę i zniszczone kamienie nagrobne, a ponad tym wszystkim krążyły w górze olbrzymie nietoperze. Stary, otulony dzikim winem kościół był milczącym świadkiem tej sceny; wokół unosił się zapach czarnej ziemi i jakiś inny, trudny do określenia, niesiony wiatrem znad mokradeł. Najgorsze zaś było dobiegające z oddali, głębokie ujadanie jakiegoś wielkiego psa. Przeraziliśmy się, gdy usłyszeliśmy ten dźwięk, wciąż mając w pamięci ludową legendę. Ten, którego szukaliśmy, został podobno znaleziony na tym właśnie cmentarzu, rozszarpany pazurami i kłami jakiejś szkaradnej bestii.

Pamiętam, jak odkopywaliśmy ten grób łopatami i jak byliśmy przerażeni scenerią: blady księżyc, upiorne cienie, groteskowe drzewa, wielkie nietoperze, stary kościół, mdlące zapachy – i to ujadanie na granicy słyszalności.

Nagle łopata uderzyła w coś twardego i po chwili ujrzeliśmy butwiejącą trumnę. Była niezwykle ciężka i stara. W końcu udało się nam otworzyć jej wieko i mogliśmy napawać się widokiem tego, co zawierała.

Pomimo pięciuset lat, które minęły od pochówku, szkielet był dobrze, a nawet bardzo dobrze zachowany. Choć miejscami strzaskany szczękami morderczej bestii, nie rozsypywał się. Rozkoszowaliśmy się więc widokiem czystej, białej czaszki z zachowanymi długimi zębami, oczodołami, w których kiedyś gorzały oczy, podniecone i rozbiegane, jak nasze w tej chwili. W trumnie leżał też amulet o dziwnym, egzotycznym wzorze, który za życia wisiał zapewne na szyi nieboszczyka. Przedstawiał figurkę rzeźbioną w kawałku zielonego nefrytu na modłę orientalną – zagadkową postać skrzydlatego psa albo sfinksa o na poły psim obliczu. Odrażający kształt amuletu kojarzył się mimowolne ze śmiercią, bestialstwem i wrogością. Wokół podstawy posążka biegła inskrypcja, której ani ja, ani St. John nie potrafiliśmy odczytać, zaś od spodu – niby znak wytwórcy – widniała groźna trupia czaszka.

Gdy tylko ujrzeliśmy amulet, wiedzieliśmy, że musi być nasz, że jest najwspanialszym skarbem znalezionym w tym starożytnym grobie – nawet jeśli nie znamy jego pochodzenia i przeznaczenia. Po bliższych oględzinach stwierdziliśmy jednak,



że ów kształt nie jest nam wcale obcy. Z pewnością nie był znany miłośnikom sztuki tradycyjnej, ale my z miejsca rozpoznaliśmy w nim przedmiot, o którym wzmiankował szalony Arab, Abdul Alhazred – upiorny symbol, związany z odrażającymi praktykami kanibalizmu pewnej tajemniczej sekty z Leng, miasta leżącego w niedostępnych rejonach Centralnej Azji. Zbyt dobrze utkwiły nam w pamięci złowróżbne kształty opisywane przez starego arabskiego satanistę; kształty mające przedstawiać nadprzyrodzone wcielenie tych, którzy nękają nieboszczyków, pożywiając się ich mięsem.

Zabrawszy nefrytowy amulet, rzuciliśmy ostatnie spojrzenie na jasną czaszkę i ciemne oczodoły jego właściciela, po czym zasypaliśmy mogiłę. Gdy pospiesznie opuszczaliśmy to upiorne miejsce, z amuletem w kieszeni St. Johna, wydawało nam się, że nietoperze gromadnie skupiły się nad świeżo naruszonym grobem – jak gdyby w poszukiwaniu jakiejś tajemnej, diabelskiej strawy. Ale jesienny księżyc świecił zbyt słabo i nie mieliśmy co do tego pewności.

Gdy nazajutrz, opuszczając Holandię, wsiadaliśmy na statek, odnieśliśmy wrażenie, że w oddali słychać było ujadanie potężnego psa. Jednak smutny, jesienny wiatr dął tak mocno, że równie dobrze mogło to być złudzenie.

W niespełna tydzień po powrocie do Anglii zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Mieszkaliśmy na odludziu, pozbawieni przyjaciół, bez służby, w kilku pokojach starego dworku, na skraju ponurego wrzosowiska – tak więc rzadko spokój naszego domu zakłócało kołatanie do drzwi. Jednak teraz często słyszeliśmy nocą dziwne dźwięki, jakby ktoś usiłował manipulować przy drzwiach i oknach. Co niezrozumiałe, czasem nawet przy oknie na piętrze. Kiedyś, gdy siedzieliśmy w bibliotece, zdawało nam się, że jakiś dziwny kształt przesunął się za szybą, zasłaniając na chwilę promienie księżyca wpadające do środka. Innym razem słyszeliśmy za oknami coś, co mogło przypominać warczenie i trzepotanie wielkich skrzydeł. Za każdym razem próby wyjaśnienia tych zjawisk spełzały na niczym i przypisywaliśmy je naszej wyobraźni, która nadwerężona została wydarzeniami w Holandii. Nefrytowy amulet spoczywał teraz w jednej z kamiennych nisz naszego muzeum i czasami paliliśmy przed nim wonne kadzidła. Wiele też czytaliśmy na temat właściwości amuletu w „Necronomiconie" Alhazreda, między innymi o związku między duszą wampira a przedmiotem, który ją symbolizował. Byliśmy tym bardzo zaniepokojeni.

I oto nadszedł koszmar.

Nocą dwudziestego czwartego sierpnia usłyszałem pukanie do drzwi mojej sypialni. Myśląc, że to St. John, kazałem mu wejść, lecz odpowiedzią był tylko przeraźliwy śmiech. Podbiegłem do drzwi, lecz w korytarzu nie było nikogo. Gdy obudziłem St. Johna, powiedział, że nie wie, o co mi chodzi.

Tej nocy dalekie ujadanie psa na wrzosowiskach przestało być omamem, a stało się koszmarną rzeczywistością.

W cztery dni później, gdy obaj siedzieliśmy w podziemnym muzeum, usłyszeliśmy odgłosy drapania w zamaskowane drzwi prowadzące do biblioteki. Byliśmy podwójnie przerażeni, ponieważ prócz strachu przed nieznanym, obawialiśmy



się, że nasze przerażające zbiory mogą zostać ujawnione. Zgasiwszy wszystkie światła, podeszliśmy do drzwi i gwałtownie je otworzyliśmy. Poczuliśmy nagły powiew zimnego powietrza, usłyszeliśmy oddalający się chichot i wyraźną ludzką mowę. Nie wiem, czy to był sen, czy też przejaw obłędu, jednakże z całą jasnością zdaliśmy sobie sprawę, że ta bezcielesna zjawa mówiła po holendersku.

Od tego czasu żyliśmy w strachu i fascynacji. Doszliśmy do wniosku, że obaj musieliśmy postradać zmysły w wyniku stałego obcowania z potwornościami. Czasami jednak sprawiało nam przyjemność przypisywanie sobie roli ofiar złowieszczej klątwy. Trudno zliczyć wszystkie zagadkowe wydarzenia, które później nastąpiły. Nasz samotny dom ożywiła obecność jakiejś żywej istoty o nieodgadnionym rodowodzie. Każdej nocy, znad targanych wiatrem wrzosowisk docierało do nas coraz głośniejsze ujadanie. Dwudziestego dziewiątego października pod oknami biblioteki znaleźliśmy trudne do opisania ślady, tak samo niewytłumaczalne, jak gromadzące się wokół domu stada czarnych nietoperzy.

Koszmar osiągnął kulminację osiemnastego listopada, kiedy to St. John, wracając po zmroku ze stacji kolejowej, został napadnięty i rozszarpany na strzępy przez jakieś przerażające zwierzę. Usłyszałem jego krzyki i pobiegłem na miejsce wypadku. Zdążyłem jeszcze usłyszeć łopot skrzydeł i dostrzec na tle księżyca dziwny, trudny do opisania kształt.

Próbowałem spytać się, co się stało, lecz mój przyjaciel konał i w odpowiedzi zdołał jedynie wykrztusić:

– Ten amulet... przeklęty...

Zaraz potem wydał ostatnie tchnienie.

Pochowałem go dzień później, o północy, w naszym zachwaszczonym ogrodzie. Nad grobem wymamrotałem jedną z tych rytualnych, satanistycznych litanii, które tak lubił za życia. Gdy tylko skończyłem, usłyszałem dochodzące z wrzosowisk wycie psa. Świecił księżyc i w jego bladej poświacie ujrzałem zamglony cień wędrujący między kępami traw. Zamknąłem oczy i padłem twarzą na ziemię. Gdy się podniosłem, nie wiedziałem, ile czasu upłynęło do tamtej chwili. Drżąc na całym ciele i słaniając się na nogach, poszedłem do domu, aby tam pokłonić się nefrytowemu amuletowi.

Obawiając się mieszkać samotnie w starym domu, opuściłem go następnego dnia i udałem się do Londynu, zabierając ze sobą amulet. Przed odjazdem spaliłem bądź zakopałem wszystkie eksponaty z naszej bezbożnej kolekcji. Trzeciej nocy po wyjeździe znów usłyszałem wycie psa, a po tygodniu nabrałem przeświadczenia, że każdy mój krok jest bacznie śledzony. Pewnego wieczoru, gdy przechadzałem się po Victoria Embankment, ujrzałem na powierzchni rzeki czarny cień. Nagle zerwał się zimny wiatr i wiedziałem już, że czeka mnie to samo, co spotkało St. Johna.

Nazajutrz starannie zapakowałem zielony amulet i popłynąłem statkiem do Holandii. Nie wiedziałem, czy mogę liczyć na litość, gdy zwrócę amulet jego milczącemu właścicielowi, ale czułem, że muszę uchwycić się tej szansy.

Czym był ten pies i dlaczego mnie prześladował? Pytania te nadal pozostają bez odpowiedzi. Lecz przecież po raz pierwszy usłyszałem tajemnicze ujadanie na tym starym cmentarzu i wszystko, co później nastąpiło – łącznie z ostatnimi słowami St. Johna – wskazuje na związek klątwy z kradzieżą amuletu. Zanim jednak zrealizowałem swój plan, stała się rzecz straszna: w hotelu w Rotterdamie skradziono mi cały bagaż, a wraz z nim szansę mego ocalenia.

Wycie i ujadanie było szczególnie głośne tej nocy, a rankiem przeczytałem w gazecie o potwornej zbrodni, która miała miejsce w jednej z tych cieszących się złą sławą dzielnic miasta. Pospólstwo było przerażone, gdyż zbrodnia okazała się szczególnie bestialska. W mieszkaniu pewnych złodziei cała rodzina została zmasakrowana przez nieznanego sprawcę, który nie pozostawił żadnych śladów. Okoliczni mieszkańcy twierdzili jedynie, że w nocy słyszeli przejmujące wycie potężnego psa.

W końcu dotarłem na ów ponury cmentarz – tam, gdzie blady, zimowy księżyc tworzył szkaradne cienie, a bezlistne drzewa głaskały obwisłymi konarami oszronioną trawę i popękane nagrobki. Oblepiony dzikim winem kościół odcinał się na tle nieprzyjaznego nieba, a nocny wiatr dął od strony zamarzniętych bagien. Wycie jakby trochę przycichło, a zamilkło zupełnie, gdy zbliżyłem się do prastarego grobu, który niegdyś zbezcześciłem. Moje pojawienie spłoszyło stado nietoperzy krążących nad grobem.

Wiem, że celem mojej wizyty nie mogło być nic innego, jak tylko modlitwa i bezrozumne próby przebłagania tego, który spoczywał w głębi grobu, lecz kierowany nagłym impulsem, zacząłem rozgrzebywać na pół zamarzniętą ziemię. Kopanie szło mi lepiej, niż mogłem przypuszczać i w końcu ujrzałem trumnę, a po chwili zdjąłem też wieko. I była to ostatnia rzecz, jaką uczyniłem.

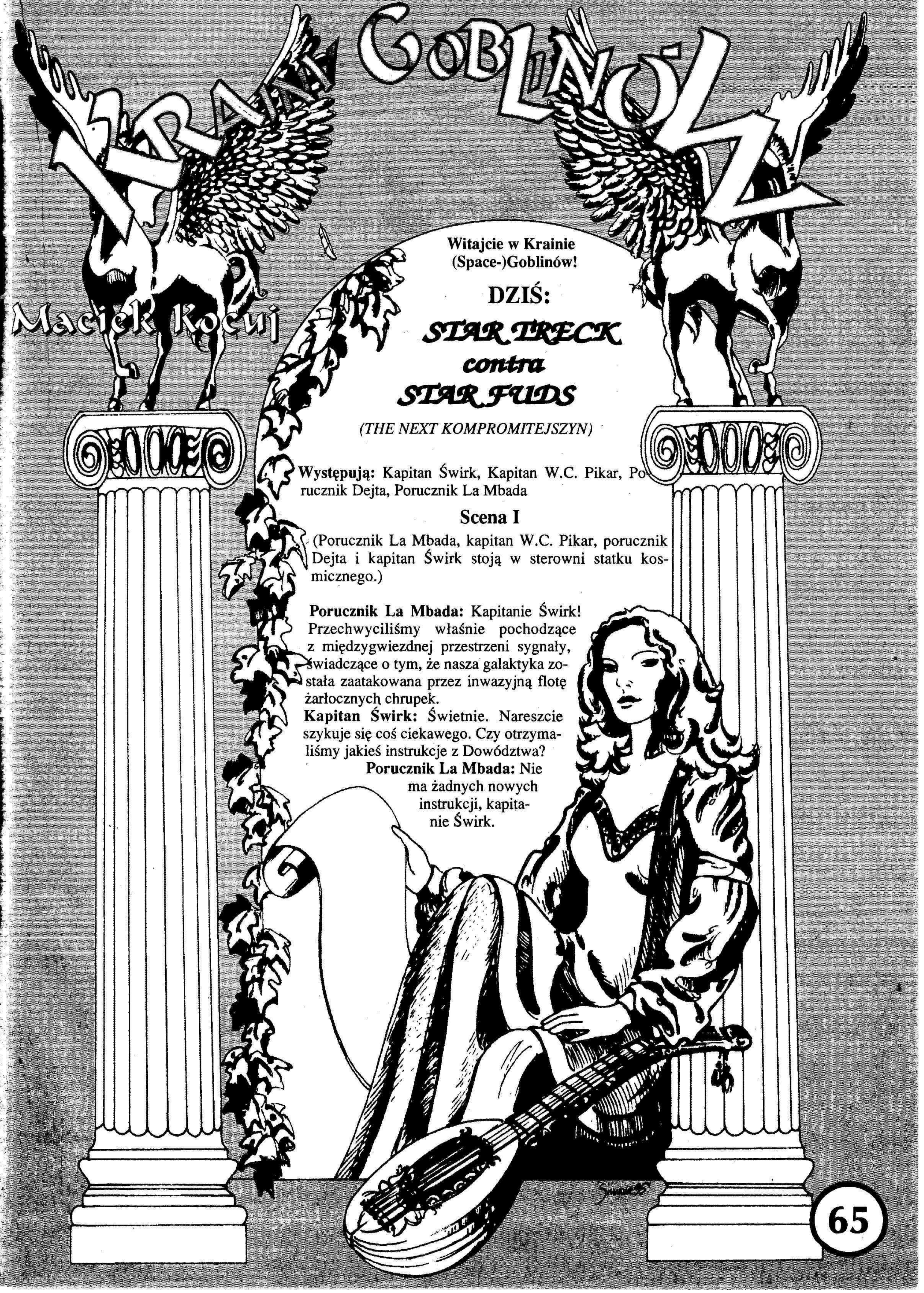
Nachylony nad wiekową trumną, zobaczyłem szkielet otoczony wstrętnymi cielskami drzemiących, żylastych nietoperzy. Tym razem nie był już taki jak dawniej, kiedy to wraz St. Johnem ujrzałem go po raz pierwszy. Pokryty zakrzepłą krwią, strzępami ścierwa i włosów, wpatrywał się mnie fosforyzującymi oczodołami, a gdy z półotwartych, broczących krwią szczęk wydobyło się głębokie ujadanie, wiedziałem już, że oznacza ono moją niechybną zgubę. Kiedy zauważyłem, że potwór w zakrwawionych szponach ściska ów feralny amulet z zielonego nefrytu, krzyknąłem i zerwałem się do ucieczki, a krzyk mój stopniowo przerodził się histeryczny śmiech. Szaleństwo dosiadło gwiezdnego wiatru... szpony i kły wyostrzone na setkach ofiar... ociekający krwią potwór na skrzydłach nietoperzy z czarnych ruin podziemnej świątyni... Belial...

Słysząc zbliżające się ujadanie potwora i łopot jego przeklętych, nietoperzych skrzydeł, namacałem w kieszeni znajomy kształt rewolweru. Za chwilę znajdę zapomnienie – jedyną drogę ucieczki przed tym, co bezimienne i zbyt haniebne, by nadać mu imię.



Kraina Goblinów

Maciek Kocuj



Witajcie w Krainie (Space-)Goblinów!

DZIŚ:

STAR TRECK contra STAR FUDS

(THE NEXT KOMPROMITEJSZYN)

Występują: Kapitan Świrk, Kapitan W.C. Pikar, Porucznik Dejta, Porucznik La Mbada

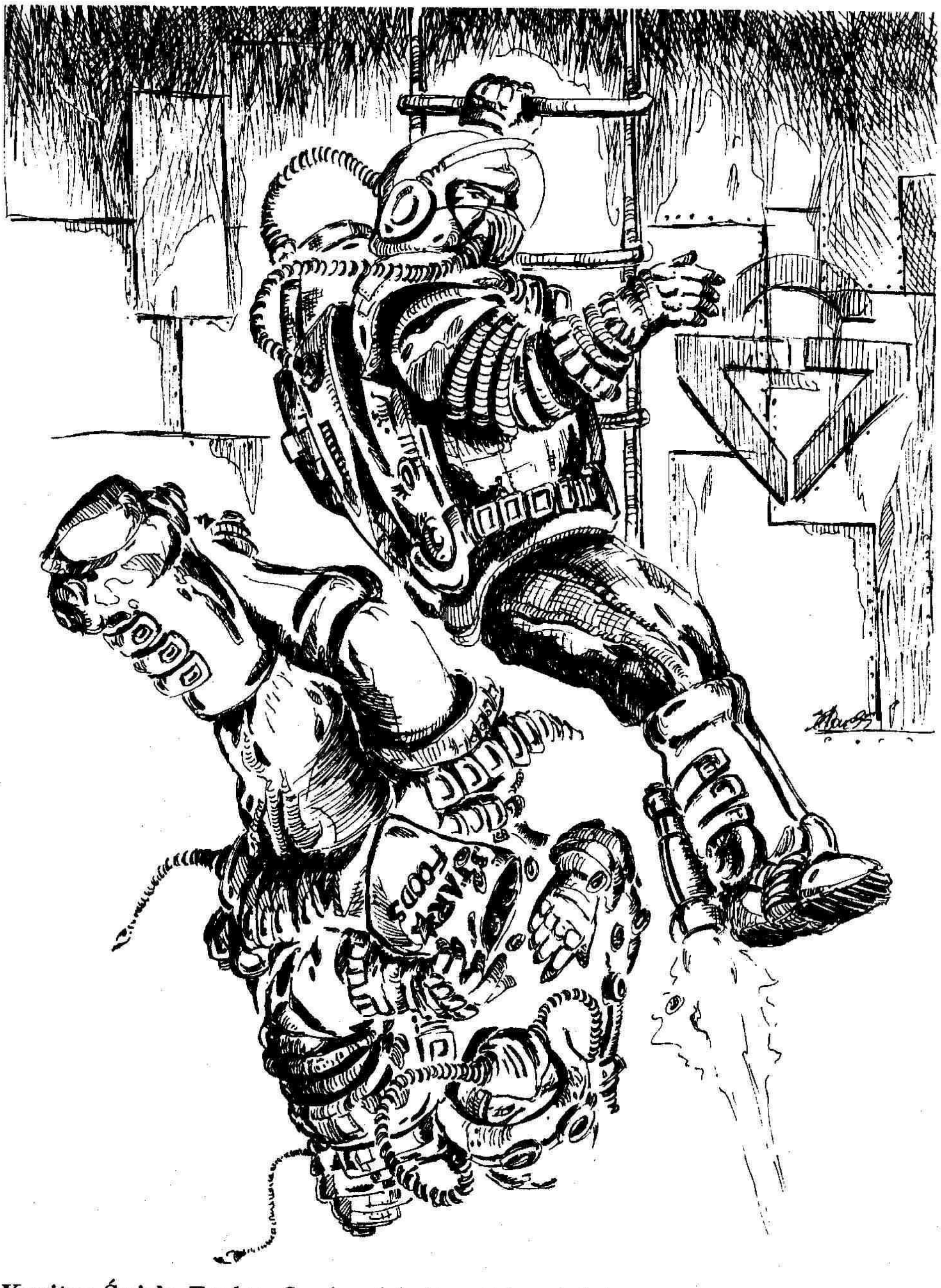
Scena I

(Porucznik La Mbada, kapitan W.C. Pikar, porucznik Dejta i kapitan Świrk stoją w sterowni statku kosmicznego.)

Porucznik La Mbada: Kapitanie Świrk! Przechwyciliśmy właśnie pochodzące z międzygwiezdnej przestrzeni sygnały, świadczące o tym, że nasza galaktyka została zaatakowana przez inwazyjną flotę żarłocznych chrupek.

Kapitan Świrk: Świetnie. Nareszcie szykuje się coś ciekawego. Czy otrzymaliśmy jakieś instrukcje z Dowództwa?

Porucznik La Mbada: Nie ma żadnych nowych instrukcji, kapitanie Świrk.



Kapitan Świrk: Trudno. Sami podejmiemy odpowiednie działania. Poruczniku Dejta, proszę iść sprawdzić, gdzie najszybciej możemy natknąć się na wroga.

(Porucznik Dejta wychodzi ze sterowni.)

Scena II

(Porucznik La Mbada, kapitan W.C. Pikar i kapitan Świrk wciąż stoją w sterowni statku kosmicznego, a po chwili wchodzi porucznik Dejta.)

Kapitan Świrk: A więc, jak wygląda aktualna sytuacja?

Porucznik Dejta: Jako pierwsza została zaatakowana kolonia letnia numer 873640. Jest to, jak dotąd, jedyny zaatakowany cel.

Kapitan Świrk: Co? Kolonia letnia? Te dranie zaczęły od napadania na dzieci? Nie będzie więc dla nich litości! Gdy dojdzie do bezpośredniego starcia, zabraniam brać jakichkolwiek jeńców.

Kapitan W.C. Pikar: Jeśli mogę coś zauważyć, to wydaje mi się, że chodzi tu o letnią kolonię karną dla przestępców i raczej nie ma tam żadnych dzieci.

Kapitan Świrk: Ach tak. W takim razie trudno. Będziemy brać jeńców. Poruczniku Dejta, proszę iść sprawdzić ile chrupek pomieszczą nasze ładownie.

(Porucznik Dejta znów wychodzi ze sterowni.)

Scena III

(Porucznik La Mbada, kapitan W.C. Pikar i kapitan Świrk nadal stoją w sterowni statku kosmicznego, a porucznik Dejta wchodzi po raz drugi.)

Kapitan Świrk: Sprawdził pan, ilu możemy wziąć jeńców, poruczniku Dejta?

Poruczniku Dejta: Tak. Niestety, nie możemy wziąć żadnych jeńców, gdyż nasze ładownie wypełnione są jeńcami z poprzedniej inwazji. Mamy w nich dwa miliardy morderczych muszelek.

Kapitan Świrk: No tak. Trzeba będzie pamiętać, żeby coś z nimi wreszcie zrobić.

Porucznik La Mbada: Kapitanie Świrk, przyszła wiadomość z Dowództwa. Dali nam dostęp do nowej bazy.

Kapitan Świrk: Rozumiem. Sprawa wygląda na poważną. Musieli uznać inwazję za wyjątkowo niebezpieczną. Ta tajna baza dysponuje zapewne najnowszymi technologiami. Miejmy nadzieję, że mają specjalistów, którym uda się naprawić wentylację w kantynie. Poruczniku Dejta, proszę iść i sprawdzić, w jaki sposób najszybciej dotrzemy do tej bazy.

(Porucznik Dejta wychodzi ze sterowni po raz trzeci.)

Scena IV

(Porucznik La Mbada, kapitan W.C. Pikar i kapitan Świrk dalej stoją w sterowni statku kosmicznego, a po chwili następuje trzecie wejście porucznika Dejty.)

Kapitan Świrk: Sprawdził pan tę nową bazę, poruczniku Dejta?

Porucznik Dejta: Tak. Niestety, nie jest to baza kosmiczna, a jedynie baza danych, zawierająca nowe, wspaniałe przepisy kulinarne dla naszych kuchennych komputerów.

Kapitan Świrk: Sprytne! W ten sposób Dowództwo sugeruje nam, co powinniśmy robić z pojmanymi jeńcami.

Kapitan W.C. Pikar: Ciekawe, czy przy okazji jest tam jakiś przepis na potrawę z muszelek?

Kapitan Świrk: Chciałem się pana o coś zapytać, kapitanie W.C. Pikar.

Kapitan W.C. Pikar: Słucham.

Kapitan Świrk: Tak właściwie, to czego jest pan kapitanem?

Kapitan W.C. Pikar: Jestem kapitanem tego statku, kapitanie Świrk.

Kapitan Świrk: Rozumiem. W takim razie, do cholery, czego ja jestem kapitanem?

Kapitan W.C. Pikar: Jest pan kapitanem pokładowej drużyny baseballowej.

Kapitan Świrk: Aha. A ja zawsze myślałem, że te skórzane rę kawice i długie, maczugowate kije zostały umieszczone u mnie w szafie ze względu na moje upodobania seksualne. W takim razie nie rozumiem, dlaczego wszyscy słuchają moich rozkazów?

Kapitan W.C. Pikar: Bo każdy chce dostać się do drużyny, gdyż daje to kilka dodatkowych dni urlopu.

Porucznik La Mbada: Uwaga! Zbliżamy się do inwazyjnego statku najeźdźców.

Porucznik Dejta: Jest dość spory. Rozciąga się prawie na połowę układu planetarnego.

Kapitan Świrk: To pewnie niszczyciel planet! Przygotować działa! Spuścimy lanie tym ziemniaczanym wypierdkom!

Kapitan W.C. Pikar: Działa gotowe.

Kapitan Świrk: Ognia!

Scena V

(Porucznik La Mbada, kapitan W.C. Pikar, porucznik Dejta i kapitan Świrk stoją już tym razem przed wielkim ekranem w sterowni statku kosmicznego i przyglądają się dryfującym w kosmosie resztkom zniszczonego przez nich ogromnego obiektu.)

Porucznik La Mbada: Przesłano nam właśnie dwa komunikaty, kapitanie Świrk.

Kapitan Świrk: Pewnie gratulacje. Czytaj.

Porucznik La Mbada: Pierwszy z Dowództwa: „W związku z powstałym ostatnio zamieszaniem, informujemy wszystkie statki naszej floty, że inwazja żarłocznych chrupek jest nowym hasłem reklamowym kompanii Star Fuds. Nie ma więc żadnych powodów do utrzymywania podwyższonej gotowości bojowej".

Porucznik Dejta: A drugi komunikat?

Porucznik La Mbada: Drugi komunikat to rachunek za zniszczenie plakatu reklamowego.

Kapitan Świrk: Jak to dobrze, że jestem tylko kapitanem pokładowej drużyny baseballowej i za nic tu nie odpowiadam.

KONIEC





TEKST: JACEK BRZEZIŃSKI & TOMASZ KOŁODZIEJCZAK • GRAFIKA: ANDRZEJ GRZECHNIK



Obiecywaliśmy długą przygodę – opublikujemy ją za miesiąc.

W tym odcinku **Strefy Śmierci** kontynuujemy prezentację podstawowych elementów mechaniki gry – opisujemy proces kreacji bohatera. Poniższy tekst, z wyjątkiem kilku specjalnie oznaczonych fragmentów, przeznaczony jest zarówno dla graczy, jak i dla prowadzących.

1: Tworzenie postaci

Zaproponowana przez nas metoda tworzenia postaci, stanowi kompromis pomiędzy ilością miejsca, którą mogliśmy poświęcić na przedstawienie świata gry, a pragnieniem stworzenia systemu jak najbardziej spójnego, który nie będzie ulegał głębszym modyfikacjom w miarę ilości publikowanych materiałów. Zdajemy sobie sprawę z tego, że gracze będą musieli oprzeć proces tworzenia postaci w dużej mierze na doświadczeniu swego mistrza gry.

Generacja postaci przebiega w kilku etapach, z których najważniejszym jest wyobrażenie sobie swojego bohatera. Dopiero do tak stworzonego wizerunku dopasowujemy różnorakie punkty i przeliczniki, kontrolując jedynie, by nie przekroczyły zadanych poziomów.

A. Koncepcja bohatera

Na początek musisz zastanowić się, kim tak naprawdę chciałbyś w tej grze być. Żołnierzem, wyposażonym we wszystkie najnowocześniejsze zdobycze cybernetyki i doskonałą broń? Religijnym fanatykiem, którego życiowym celem będzie nawracanie i czynienie dobra (albo zła)? A może hodowcą gigadżdżownic, żyjącym wewnątrz ciała tych wielkich i tłustych stworzeń? Jeśli to, co wymyślisz będzie wiarygodnym, realistycznym wyobrażeniem mieszkańca Ariadny, a twój mistrz gry zdecyduje, że mieści się on w jego własnej koncepcji świata, wówczas nic nie stoi na przeszkodzie, abyś mógł zagrać tym, kim chcesz.



Na początku powinieneś określić następujące elementy, charakteryzujące twego bohatera:

1. Pochodzenie

Z jakiego miejsca i jakiej grupy społecznej pochodzisz? Czym ta grupa się cechuje? Jaki mogła mieć wpływ na proces twego wychowania i edukacji, a jaki miała? Jakie uwarunkowania ukształtowały twe dzieciństwo i młodość?

2. Przeszłość

Musisz wymyślić życiorys swojej postaci. Dzięki temu łatwiej określisz, co ona potrafi, a czego nie, co przeżyła, czego doświadczyła, co nie będzie dla niej nowością. Postaraj się zrobić to w miarę dokładnie; my będziemy starać się publikować pewne dane z historii Ariadny, a później innych światów, na których będziesz mógł oprzeć swą historię. Postaraj się m.in. odpowiedzieć na następujące pytania:

- jak się nazywasz?
- jakie odebrałeś wykształcenie, zarówno oficjalne, jak i nieformalne?
- gdzie byłeś, co widziałeś, co potrafisz?
- kto stał się twym przyjacielem, kto twym wrogiem?
- jakie wyrobiłeś sobie poglądy moralne, polityczne, społeczne?
- czy jakieś wydarzenia wyryły szczególnie głębokie piętno na twojej psychice?

3. Osobowość

Postaraj się scharakteryzować, kim jesteś teraz. Jakie masz poglądy, jaki zawód, co lubisz, a czego nie. Czym kierujesz się w życiu. Nie muszą być to ostateczne ustalenia; większość tych spraw wyklaruje się w trakcie sesji, gdy będziesz odgrywał swego bahatera. Jednakże warto, żebyś na dobry początek wiedział, kim jesteś i co pragniesz osiągnąć.

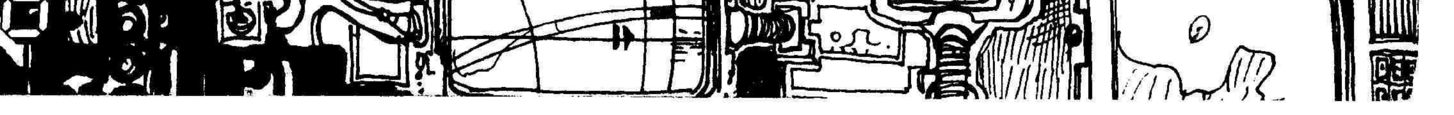
4. Wygląd zewnętrzny

Czy jesteś wysoki, niski, przystojny, przygarbiony, czy szczupły? Czy masz jakieś znaki szczególne: blizny, krzywy i długi nos, brak którejś z kończyn itp. Jak się wysławiasz, ubierasz, zachowujesz.

Najlepiej, gdybyś po prostu poświęcił chwilę czasu i odpowiedzi na powyższe pytania spisał na kartce papieru; wtedy będziesz miał pewność, że później, w dalszych etapach tworzenia postaci, o niczym nie zapomnisz.

Pamiętaj, żeby wszystko, co wymyślisz tworzyło spójną całość i nie stało w sprzeczności z wizją świata, jaką realizuje twój mistrz gry. W końcu i tak ostateczna decyzja należy do niego. Zastanów się również nad dwoma rzeczami: ile twój bohater ma lat i w jakim stopniu przekształcił swoje ciało (cyborgizacja, biochemia, chirurgia etc.).

Wiedząc już z grubsza to wszystko, możesz przystąpić do następnego etapu tworzenia, czyli do określania punktowego poziomu twych cech.



B. Punkty tworzenia

Gracz otrzymuje początkowo 60 punktów tworzenia, które może rozdzielić na współczynniki i zainwestować w swą postać opisaną tak, jak to wymyśliłeś w punkcie pierwszym. „Koszty" konkretnych współczynników są podane w tabelach w następnym rozdziale.

Jeśli mistrz gry uzna, że 60 punktów tworzenia jest wartością zbyt dużą lub zbyt małą, może ją dowolnie zmodyfikować, dopasowując do potrzeb własnych scenariuszy i własnej wizji świata. Można tolerować drobne odstępstwa od 60 punktów, szczególnie w przypadku, gdy okaże się, że brak kilku punktów niszczy graczowi całą koncepcję postaci. W kolejnych odcinkach zaprezentujemy zasady rozwoju postaci oraz przydzielania punktów tworzenia po każdej przygodzie.

C. Współczynniki

W grze występuje kilka współczynników, których znaczenie jest elementarne – reprezentują one cechy psychofizyczne twego organizmu (patrz **Strefa Śmierci**, część 1, **MiM** nr 13). Są to: siła, zwinność i wytrzymałość. Trochę inną cechą jest ego, reprezentujące siłę twego umysłu. Dodatkowo, w celu ujednolicenia zasad, wprowadziliśmy jeszcze jeden współczynnik, pełniący podobną do tamtych rolę – wykształcenie. Obrazuje on ogólny stan wiedzy, posiadanej przez bohatera, jego znajomość świata, doświadczenie życiowe. Każda z tych pięciu cech może mieć wartość od +0 do +3, co jest oznaczane na karcie bohatera w następujący sposób:

Siła, zwinność, wytrzymałość, ego, wykształcenie

oznaczenie	wartość liczbowa	znaczenie	koszt w punktach
■▷▷▷	+0	bardzo słaba	0
■▶▷▷	+1	słaba	2
■▶▶▷	+2	przeciętna	4
■▶▶▶	+3	wysoka	8

Jeśli chcesz mieć którąś z cech na poziomie bardzo słabym, nie musisz wydawać żadnych punktów. Za inne poziomy płacisz tyloma punktami tworzenia, ile znajduje się w kolumnie „koszt w punktach".

Przy „wydawaniu" punktów tworzenia nie rozważaj, na ile uzyskane dzięki nim własności będą ci przydatne przy konkretnych testach. Dopasuj je po prostu do wykreowanego w punkcie A obrazu postaci.

Zalecamy, żeby twój bohater posiadał przynajmniej *słabe* wykształcenie, chyba że twój życiorys podaje jakieś szczególne powody, dla których jest to niemożliwe. Na inne cechy nie narzucamy ograniczeń, choć proponujemy, żeby również nie pozostały one na poziomie bardzo słabym.

Współczynniki pomocnicze

Drugą grupą cech są współczynniki pomocnicze, reprezentujące dodatkowe aspekty twej postaci, związane z jej umiejętnością do reagowania w określonych sytuacjach. Pełnią one rolę stałych modyfikatorów do określonych rodzajów testów. Wyróżniliśmy trzy takie współczynniki:

Spostrzegawczość: Obrazuje szybkość kojarzenia faktów, pojmowania zjawisk dziejących się dookoła ciebie, refleks i bystrość.

Sprawność techniczna: Obrazuje obeznanie z techniką: sprawność manualną w operowaniu urządzeniami technicznymi, znajomość podstawowych narzędzi i elementów składowych – słowem, wszystko, co sprawia, że człowiek nie czuje się zagubiony w świecie techniki i jest w stanie szybko i sprawnie zadziałać w naglącej sytuacji.

Znajomość wirtualnych rzeczywistości: Określa, na ile twój bohater jest obeznany ze środowiskiem VR – jak szybko dostosowuje się do następujących tam zmian fikcyjnej rzeczywistości, otaczającej jego umysł.

Te trzy współczynniki przyjmują wartości w zakresie od -2 do 2, co na karcie bohatera oznaczane jest w następujący sposób:

Spostrzegawczość, sprawność techniczna, znajomość VR

oznaczenie	wartość liczbowa	znaczenie	koszt w punktach
◀◁□▷▷	-2	słaba	0
◀◀□▷▷	-1	przeciętna	2
◀◀■▷▷	+0	poprawna	4
◀◀■▶▷	+1	dobra	8
◀◀■▶▶	+2	wspaniała	10

D. Umiejętności

Teraz pozostaje już tylko ustalenie tego, co twoja postać potrafi naprawdę robić. Wszystko to obejmujemy pojęciem „umiejętności", zarówno jeśli chodzi o umiejętność strzelania z broni laserowej, czy też o „umiejętność" polegającą na znajomości botaniki (tę ostatnią w zasadach określimy „umiejętność – botanika"). Nie chcemy jednakże tworzyć sztywnego systemu sklasyfikowanych umiejętności, charakterystycznego dla innych gier. Wydaje nam się, że najlepiej będzie, jeśli same nazwy umiejętności wynikną ze spisanego wcześniej życiorysu bohatera. Gracz może zanotować na karcie wszystkie zdolności i razem z mistrzem gry ustalić ich wartość punktową. Poniżej podamy jedynie przykłady.

Przede wszystkim należy pamiętać, żeby ilość i jakość posiadanych przez bohatera umiejętności nie były sprzeczne z wysokością współczynnika wykształcenie. Nie istnieje człowiek, który wie wszystko o wszystkim, a jego wykształcenie jest bardzo słabe.

Umiejętności przyjmują wartości liczbowe z przedziału od -1 do +3 i oznaczane są na karcie bohatera w sposób następujący:

Umiejętności

oznaczenie	wartość liczbowa	poznanie zagadnienia	koszt w punktach
◀□▷▷▷	-1	słabe	1
◀■▷▷▷	+0	przeciętne	2
◀■▶▷▷	+1	dobre	3
◀■▶▶▷	+2	bardzo dobre	5
◀■▶▶▶	+3	niemal całkowite	7

Jeśli z życiorysu bohatera wynika posiadanie umiejętności, na którą nie starcza punktów tworzenia, życiorys musi zostać zmieniony lub przemodelowany tak, by ilość wydanych punktów tworzenia z nim współgrała.



Podejmowanie czynności, o której bohater nie ma zielonego pojęcia, tzn. nie jest jej w stanie objąć żadna posiadana przez niego umiejętność, wiąże się z modyfikatorem -3 do testu (◀◀◀). Jeśli testowane zagadnienie nie jest bezpośrednio związane z posiadaną przez bohatera umiejętnością, choć jest do niej zbliżone, mistrz gry może zmienić ten modyfikator (tak, jakby bohater posiadał niski poziom potrzebnej umiejętności).

Stopień dokładności opisu opanowanych przez bohatera zagadnień za pomocą nazw umiejętności może być różny; proponujemy jednak potraktowanie niektórych, dość bliskich sobie działów jako spójnych całości. W ten sposób uniknie się zbędnego rozdrabniania i nadmiernego powiększania listy umiejętności, które mogłoby znacznie utrudnić grę.

Zawsze, kiedy jakaś umiejętność ma zostać zastosowana, należy zwrócić uwagę na to, czy z życiorysu bohatera wynika, że posiada on jakąś wiedzę na temat takiego właśnie, konkretnego zastosowania. Zwracamy też uwagę na problem specjalizacji.

Powiedzmy, że bohater studiował na Ariadnie ksenobotanikę i jego specjalnością były wszelkiego rodzaju grzyby. W jego karcie wpiszemy umiejętność „ksenobotanika".

Co wynika z takiego założenia? Przede wszystkim to, że w większości przypadków, gdy bohater zetknie się z jakimiś grzybami, mistrz gry będzie mógł w przeprowadzanych testach uwzględnić współczynnik +3 (▶▶▶). Logika wskazuje, że człowiek świetnie znający się na grzybach musiał też poznać inne dziedziny biologii – choć być

może nie tak dokładnie. A więc w testach dotyczących roślin możemy używać współczynnika, powiedzmy, +1 (▶), a dotyczących zwierząt (jako zagadnienia odleglejszego) +0 (■) zamiast -3.

Z drugiej strony, jeśli ktoś wyda punkty tworzenia na umiejętność „fizyka" – czyli pojęcie bardzo szerokie – można będzie uznać, że ma on dość dobre pojęcie o podstawach tej nauki i jej ogólnych prawach, natomiast nie za bardzo zna się na bardziej konkretnych i specjalistycznych zagadnieniach. Tak więc we wszystkich testach mających związek ze znajomością fizyki mistrz gry zastosuje modyfikator +1 lub +2, chociaż gracz wydał na „fizykę" punkty tworzenia na poziomie „niemal całkowite".



Interpretacja tych faktów zależy wyłącznie od mistrza gry. Punkty mają mu pomóc w ocenie sytuacji i szans gracza na rozwiązanie danego problemu, a nie determinować najdrobniejsze szczegóły życia postaci.

Oczywiście samo „posiadanie" jakiejś umiejętności nie upoważnia gracza do stwierdzenia typu „robię x używając umiejętności y". W dalszym ciągu musi opisywać to, co chce zrobić, z tym, że znajomość tematu umożliwia mu wykonanie zamierzonych działań. Na podstawie informacji zawartych w życiorysie gracz musi skonkretyzować sposób wykorzystania określonej umiejętności.

Poniżej podajemy propozycje kilku umiejętności, które pozwolą zorientować się w skali ogólności dobieranych cech:

- broń osobista (lasery, pistolety, broń energetyczna itp.); broń ciężka (skala kosmiczna); walka wręcz; broń biała;
- elektronika; cybernetyka; programowanie; projektowanie wirtualnych rzeczywistości; mechanika pojazdów; technika broni;
- systemy komputerowe i sieci;
- pierwsza pomoc; medycyna; inżynieria genetyczna;
- prowadzenie samochodów; sterowanie pojazdami latającymi (określonego typu); prowadzenie pojazdów wojskowych; astronawigacja;
- fizyka; astronomia; biologia; chemia; matematyka; socjologia; psychologia; kulturoznastwo; historia; religioznawstwo;
- odporność na ból; wytrzymałość na długotrwałe zmęczenie;
- blokowanie wrażeń w VR; wyciszanie; przełamywanie barier; rozpoznawanie wirtuali;



E. Wady

Być może zechcesz w szczególny sposób poprawić niektóre cechy swojej postaci, mimo że już wykorzystałeś limit przysługujących ci punktów tworzenia. Możesz to zrobić, podnosząc tę wartość nawet do 75 punktów. Jednakże nie ma nic za darmo. Nadnaturalny wzrost niektórych cech musi spowodować „pojawienie się" zjawisk ubocznych. Takie czynniki określamy mianem „wad". Mogą one oznaczać choroby, fobie, nałogi, kalectwo, przyzwyczajenia i inne czynniki mające negatywny wpływ na twojego bohatera. Przekraczając limit 60 punktów tworzenia o określoną liczbę punktów, musisz jednocześnie przydzielić sobie równoważne im „wady".

Na przykład – chcesz uczynić swą postać szczególnie silną. Twój bohater wszczepił sobie sztuczne mięśnie oraz zafundował dokrewny dozownik hormonów pobudzających.

Po standardowym rozdzieleniu 60 punktów tworzenia, miałeś siłę i wytrzymałość na poziomie przeciętnym. Zabiegi umożliwiły ci podniesienie tych cech do poziomu „wysoka". To kosztowało cię 8 punktów tworzenia ponad limit. Co one wyobrażają? Tak naprawdę, powinieneś to określić w legendzie postaci. W naszym przykładzie, mogą to być takie wady jak „głód narkotyczny", jeśli w odpowiednim czasie nie wymienisz ampułki dozownika albo następujący w najmniej oczekiwanej sytuacji „odrzut przeszczepu", albo zwiększona w sztucznie pobudzanym organizmie „podatność na wirusy hormonalne". Istotne jest to, aby „wady" miały jakiś logiczny związek z cechami, które sztucznie, ponad normę, zawyżono. A także to, by sumaryczna wartość punktowa wad mniej więcej odpowiadała pożyczonym punktom tworzenia.

Każdej wadzie przyporządkowano wartość ujemną, która określa modyfikator do testów, na które ma ona wpływ. Na karcie postaci wartość ta oznaczana jest odpowiednią ilością strzałek „◄".

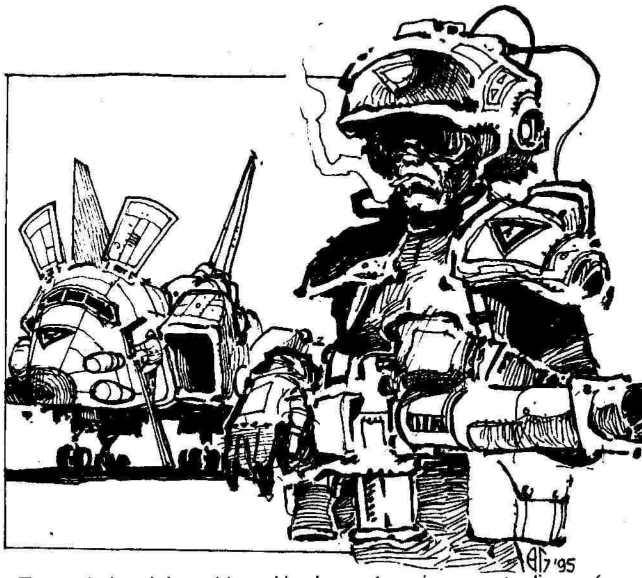
Każdy bohater musi przekroczyć limit 60 punktów (a co za tym idzie – wybrać też wady) na co najmniej 6 punktów. Nie zalecamy, by było to więcej niż 15. Oznacza to równocześnie, że bohater dzięki wadom zawsze zdobywa dodatkowe 6 punktów tworzenia, lecz nie może zdobyć więcej niż 15.

Poniższe zestawienie ma ułatwić ci zorientowanie się w przeliczanej na punkty mocy niektórych wad. Na tej podstawie powinieneś oczywiście tworzyć własne cechy negatywne, zależnie od sytuacji.

Wady

znaczenie	wartość
brak kilku palców	-1
brak ręki	-3
brak nogi	-3
brak oka	-2
ślepota	-4
bezpłodność	-1
impotencja	-2
głuchota	-2
zwyrodnienia skóry	-1..-3
hemofilia	-4
alergie	-1..-4
zniekształcenia mutacyjne	-1..-5
niewydolność układu oddechowego	-1..-3
uzależnienie	-1..-3
fobie	-1..-5
klaustrofobia	-1
lęk przestrzeni	-1
fobia tożsamości (nie masz pewności, czy twoje wspomnienia są prawdziwe, czy sztuczne)	-2
lęk przed mutacjami	-3
lęk przed cyborgizacją	-3
lęk przed wirtualnymi rzeczywistościami	-3
zaniki pamięci	-3
rozdwojenie jaźni	-3
psychoza	-1..-3
zagubienie ludzkiej osobowości	-2





Zauważ, że większość wad i zaburzeń można zneutralizować za pomocą cybernetycznych wszczepów, neurosymulacji i środków biomedycznych. Pamiętaj jednak, że każdy wszczep może zostać zdezaktywowany w najmniej spodziewanym momencie oraz że sztuczne stymulowanie orgaznimu zawsze pozostawia jakieś ślady.

Nie określamy dokładnie, jakie testy modyfikowane są przez określone wady. To już jest zadanie mistrza gry. Zazwyczaj zależy to od sytuacji, w której wykonywany jest test.

F. Sprawy różne

W tym miejscu pozostaje ci już tylko dopracowanie różnego rodzaju szczegółów: określenie przedmiotów, które twój bohater ma przy sobie, modyfikatorów, zależnych od posiadanych przez niego wszczepów cybernetycznych itp. Po ostatecznym uzgodnieniu tych spraw z mistrzem gry, twoja postać jest gotowa.

2: Modyfikatory i cybernetyka

Testy przeprowadza się nie tylko w oparciu o współczynniki i umiejętności, ale również o wszelkiego rodzaju modyfikatory bieżące, wynikające ze specyfiki aktualnej sytuacji. Podstawowym modyfikatorem, stosowanym w większości testów, jest wskaźnik kondycji – informacje o nim znajdują się w 1. części **Strefy**, w **MiM** nr 13. U maszyn podobną rolę pełni wskaźnik sprawności, opisany w 2. części, w **MiM** nr 15. Kondycja ograniczona jest przez wytrzymałość bohatera i zależy właściwie tylko od tej cechy. Wskaźnik kondycji reprezentowany jest na karcie bohatera za pomocą oznaczenia:

◀◀◀	◁	◁	◁	□	▷	▷▷
-10	-4	-2	-1	0	+1	+3

Pierwsza zamalowana strzałka od prawej odpowiada aktualnemu poziomowi kondycji. Pod nią znajduje się liczbowa wartość wskaźnika.

Inne modyfikatory oznaczane są strzałkami, przy czym „◀" ma wartość liczbową -1, „▶" oznacza +1, itd.

Szczególne znaczenie odgrywają modyfikatory związane ze sztucznym przekształcaniem wyglądu i funkcji twojego organizmu (stymulacje, wszczepy, elektronika). Takie zabiegi mogą mieć dwojaki wpływ na przeprowadzane testy:

- tworzyć dodatkowy modyfikator w określonych sytuacjach (np. zastrzyk odpowiedniego metabolizera może na pewien czas dodać stały modyfikator do siły);
- zastępować którąś z cech lub umiejętności (np. postać, która ma wszczepiony w mózg procesor analizy chemicznej, a w opuszki palców odpowiednie rejestratory, będzie bez problemu rozpoznawać zagrożenia związane ze skażeniem lub zatruciem (modyfikator +3). W takim wypadku, jeśli postać posiada umiejętność „chemia" na poziomie +2, to jej w ogóle nie wykorzystuje).

Mistrz gry, modyfikując wartość, która będzie testowana, powinien uwzględnić najważniejsze czynniki, mogące wpłynąć na powodzenie podejmowanej przez postać akcji. A więc przy strzelaniu – odległość od celu; w czasie bójki – przewagę, wynikająca z zaskoczenia; przy nocnej wspinaczce na skałę – ciemność; przy naprawie zepsutego rolera – leżącą obok instrukcję obsługi. Warto zwrócić uwagę, że również w testach, które teoretycznie nie są związane ze sprawnością fizyczną (na przykład przy wchodzeniu do sieci) modyfikatorem może się stać wskaźnik kondycji – wszak wycieńczony fizycznie człowiek zazwyczaj nie myśli tak sprawnie, jak wypoczęty. Mistrz gry musi używać ich z rozsądkiem.

3: Przeprowadzanie testów

Najpierw sumujemy wszystkie niezbędne wartości, otrzymując liczbę, przeciw której wykonuje się test. Następnie rzucamy 1k10 i jeśli wynik będzie mniejszy lub równy tej liczbie, test się powiódł, a efekty przeprowadzonej akcji określa się na podstawie różnicy liczby i wylosowanej wartości.

Jeśli na kostce wypadnie 1, można wykonać dodatkowy rzut 1k10 i odjąć go od wyniku poprzedniego. Jeśli wypadnie 10, trzeba (jeśli jeszcze wynik testu nie jest przesądzony) wykonać dodatkowy rzut 1k10 i dodać go do wyniku poprzedniego. Otrzymana suma dwóch rzutów daje ostateczny wynik testu.

Liczba, przeciw której wykonuje się test (rzuca K10) to właściwie suma odpowiedniej cechy, współczynnika pomocniczego (lub wskaźnika kondycji), umiejętności i modyfikatorów, wynikających z sytuacji (modyfikatorów sytuacyjnych). Niektóre z tych składników mogą oczywiście nie wystąpić. Poniżej podajemy kilka standardowych wzorców, "ścieżek", odnoszących się do najczęstszych przypadków, w których wykonuje się testy. W nawiasach przy nazwie ścieżki wymienione są przykładowe sytuacje, w których wykonuje się test danego typu.

Ścieżka siłowa (walka wręcz, noszenie ciężarów itp.)

Siła + umiejętność + wskaźnik kondycji + modyfikatory sytuacyjne

Przykład umiejętności: walka wręcz.

Ścieżka sprawnościowa (pokonywanie przeszkód, uniki itp.)

Zwinność + umiejętność + wskaźnik kondycji
+ modyfikatory sytuacyjne

Przykład umiejętności: równowaga.

Ścieżka celnościowa (walka na odległość, ocena odległości itp.)

Zwinność + spostrzegawczość + umiejętność
+ modyfikatory sytuacyjne

Przykład umiejętności: strzelanie z broni palnej.

Ścieżka techniczna (naprawy, obsługa urządzeń itp.)

Wykształcenie (w niektórych przypadkach zwinność) + sprawność techniczna (w niektórych przypadkach spostrzegawczość) + umiejętność + modyfikatory sytuacyjne

Przykład umiejętności: mechanika pojazdów

Ścieżka dedukcyjna (dostrzeganie i ocena zjawisk, wnioskowanie itp.)

Wykształcenie + spostrzegawczość + umiejętność
+ modyfikatory sytuacyjne

Przykład umiejętności: biologia.

Ścieżka psychiczna (działania w wirtualnych rzeczywistościach, stymulacja elektroniczna, łamanie blokad sieciowych)

Ego (czasami wykształcenie) + znajomość VR (czasami spostrzegawczość) + umiejętność + modyfikatory sytuacyjne

Przykład umiejętności: blokowanie wrażeń.



Oczywiście powyższe ścieżki nie są jedynymi, po jakich można przeprowadzać testy; w specyficznych sytuacjach dozwolone są dowolne ich kombinacje. Czasem może się okazać konieczne uśrednienie dwóch cech, zsumowanie kilku współczynników pomocniczych itp. Na przykład, jeśli postać wspina się na skalną ścianę, to jako cechy można użyć średniej wartości jej zwinności i siły. Przy takich operacjach należy uważać jednak na to, by otrzymany zakres prawdopodobieństwa był w miarę sensowny.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że każdy punkt współczynnika lub umiejętności, to w praktyce 10% szans na powodzenie testu. Liczba, przeciw której wykonuje się test, pomnożona przez 10, jest wobec tego procentową szansą wykonania określonej czynności.

Jeśli ta liczba wynosi 10 lub więcej, test udaje się automatycznie. Jednakże w niektórych wypadkach zawsze powinien istnieć pewien margines przypadkowości – wówczas można wykonać test 1k100 przeciw np. liczbie 95, 99 itp. – dokładne rozstrzygnięcie takich przypadków pozostawiamy mistrzowi gry.

Jeśli liczba, przeciw której wykonuje się test, wynosi 0 lub mniej, test automatycznie się nie powiódł.

4: Rozwój postaci

Przedstawione powyżej zasady dotyczą postaci, którą dopiero tworzysz – kiedy rozpoczynasz swoją pierwszą przygodę w Pasie Mutantów lub chcesz grać nowym bohaterem. Oczywiście, w czasie kolejnych sesji możesz prowadzić tego samego bohatera. Doświadczenia, zdobyte w poprzednich przygodach będą wpływać na postać. Negatywnie – jeśli była ranna, napromieniowana, poddana zabiegom pseudomedycznym, przestraszona. Albo pozytywnie – ponieważ zdobyła nowe umiejętności, doświadczenie, broń, nawiązała ważne kontakty.

Proces promocji postaci zostanie omówiony szczegółowo w kolejnych odcinkach **Strefy**. Na razie przyjmijmy, że po zakończeniu sesji mistrz gry może przydzielić bohaterowi kilka nowych punktów tworzenia, które gracz może przeznaczyć na poprawienie cech lub nauczenie się nowych umiejętności. Jednocześnie mistrz gry może zażądać od gracza, by zmniejszył niektóre parametry swego bohatera. Oczywiście i promocja, i degradacja bohatera musi mieć bezpośredni związek z tym, co działo się w przygodzie. Na przykład, jeśli gracz w czasie przygody kilkakrotnie łamał zabezpieczenia sieciowe, to dodatkowe punkty musi przeznaczyć na zakup takich umiejętności jak „przełamywanie barier" czy „rozpoznawanie wirtuali", lub podniesienie ego. Jednocześnie jego organizm został osłabiony, a zmysły przytępione przez zażywane stymulatory – więc powinna zostać obniżona (choćby na pewien czas) jego wytrzymałość i spostrzegawczość.

5: Miasto Brighton

Tekst poniższy przeznaczony jest tak dla graczy, jak i dla prowadzących – dobrze by było, aby został uważnie przeczytany i przeanalizowany. W następnym numerze **Magii i Miecza** opublikujemy przygodę, a do niej legendy poszczególnych postaci, które jednak znać będą mogli tylko ci, którzy się w nie wcielają (oraz MG, oczywiście).

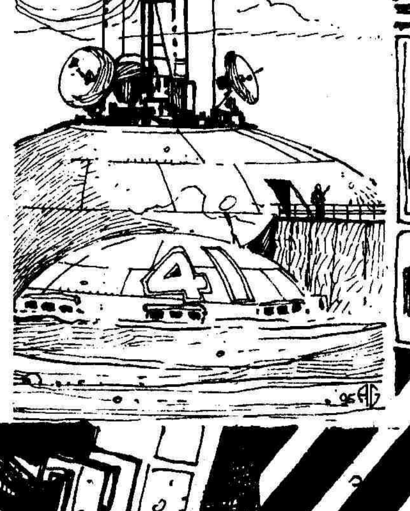
Poniżej opiszemy małą faktorię handlową, znajdującą się na pograniczu Enklawy Arachne, Enklawy Minotaura i Pasa Mutantów, która może stanowić miejsce urodzenia twojej postaci.

Kilka zagrzebanych w ziemi bunkrów mieszkalnych, wysoki na dwa piętra budynek stacji nadawczej, z którego sterczał długi maszt zakończony czaszą radiolatarni, centrum dowodzenia otoczone polem siłowym i maskującym – oto co nosiło dumną nazwę Miasta Brighton. Oczywiście w okolicy, korzystając z obecności wojska, zagnieździło się kilkanaście utrzymujących się z rolnictwa rodzin. Farmerzy żyją zazwyczaj w liczących kilkanaście osób społecznościach. Hodują wiele gatunków stworzonych genetycznie roślin – najczęściej bulw i kłączy zawierających wysokoenergetyczne białko. Są to w zasadzie rośliny pastewne, przewożone potem do fabryk, gdzie przerabia je się na substancje odżywcze. Rolnicy mają obwarowane siedziby, bogatsi dysponują też sprzętem ochraniającym – detektorami skażeń, promieniowania, podczerwieni. Pracują ciężko, a ich życie często jest zagrożone. Są pionierami ludzkiej cywilizacji powracającej po latach na zniszczone wojną terytoria. Tam, gdzie jeszcze dwie dekady temu budowano pierwsze farmy, dziś stoją spore osady. Jednocześnie w wielu innych miejscach zmutowane rośliny na powrót wzięły we władanie ruiny domostw, których mieszkańcy nie zdołali przetrwać w Pasie. Rolnicy żyją w zamkniętych grupach rodzinnych – przekazują wiedzę i majątek z ojca na syna. Są lojalnymi obywatelami enklaw – gdyż często korzystają pomocy i ochrony wojska. Jednocześnie spośród nich wywodzi się wielu awanturników, zamieszkujących obszary na pograniczu ludzkich dominiów.

Tacy ludzie żyją też w Brighton. Zajmują się poszukiwaniem w Pasie cennych urządzeń i zapasów sprzed Wojny (nazywa się ich Gnojarzami, jednak zazwyczaj tylko wtedy, gdy nie ma ich w pobliżu). Władze patrzą na nich przez palce, przynajmniej dopóki mają pewność, że Gnojarze nie spiskują z wrogą enklawą albo nie pomagają szczególnie poszukiwanym dysydentom. Władcy enklawy zdają sobie sprawę, że to właśnie tacy ludzie jak Gnojarze zawsze stanowią forpocztę cywilizacji na dzikich terenach. Po co wysyłać w głąb Pasa wojsko, marnować bezcenny sprzęt, cyborgi i ludzi? Lepiej niech idą tam wietrzący zarobek poszukiwacze. I tak, wszystko, co znajdą trafi na rynek enklawy. A jeśli odkryją coś szczególnie cennego, to dopiero wtedy naśle się na nich bezpiekę, aby przejąć łupy.

W Brighton, obok małego lądowiska zbudowano hangar, w którym stoją dwa patrolowce i kilka śmigów powietrznych. W osadzie regularnie stacjonuje prawie dwudziestu żołnierzy – w tym aż sześciu cyberów. Baza dysponuje też mózgiem bojowym Garda i siecią blisko trzydziestu radioboi, jako tako kontrolujących granicę Enklawy na długości pięćdziesięciu kilometrów. Tak obfite wyposażenie małej placówki mogłoby się wydawać dziwne, gdyby nie fakt, że postawiono ją u wylotu dość skomplikowanej sieci podziemnych bunkrów. Pracownicy bazy – około pięćdziesięciu kobiet i mężczyzn – zajmują się penetrowaniem i badaniem tych bunkrów. Co prawda od dwóch lat nie znaleziono tu nic naprawdę ciekawego, co więcej, wydawało się, że jest to tylko duży lokalny schron i został już całkowicie wyeksploatowany – ale jednak Enklawa uznała, że nie będzie się stąd na razie wycofywać. Tym bardziej, że i tak gdzieś w tym obszarze musiałaby utrzymywać placówkę wojskową. Tak więc – w Brighton żyło około dwustu dorosłych mieszkańców, z których blisko połowa traktowała je nie jako miejsce służby czy delegacji, a jako swój dom. Twój bohater może pochodzić z rodziny należącej do tej drugiej grupy.

Przyjrzyjmy się tej warstwie społecznej. Jej położenie w społeczeństwie Enklawy jest dość korzystne. Można by ją nazwać klasą średnią. Są to ludzie wykonujący odpowiedzialne prace, wymagające dużej inteligencji, samodzielności, wiedzy – władcy enklawy (konkretnie Enklawy Arachne, praktycznie w każdej domenie panują inne prawa i inna struktura społeczna) potrzebują tych ludzi i dlatego zezwalają im na pewną wolność i niezależność. Mieszkańcy pogranicza ciężko pracują, by prowadzić w miarę dostatnie życie. Często o ich statusie decydują odziedziczone po przodkach, a pochodzące sprzed czasów wojny urządzenia i automaty. Na przykład wirtuale naukowe, maszyny robocze, broń, cechy genetyczne, wszczepy. Zwykle mieszkają na obrzeżach enklaw, w miarę daleko od władzy centralnej, obozów pracy, klinik cyborgizujących i armijnych łowców. Prowadzą prace eksploracyjne, są naukowcami, zwiadowcami, żołnierzami, pionierami zasiedlającymi niebezpieczne tereny. Stanowią też dla władców naturalne zaplecze kadrowe – najzdolniejsi wchodzą do machiny władzy. Jednocześnie to właśnie spośród nich najczęściej rekrutują się opozycjoniści, dysydenci, terroryści podważający porządek prawny enklaw. Dlatego też zwykle służby specjalne wprowadzają w to środowisko wielu kapusiów i donosicieli. Zdarzały się przypadki, że w enklawie dochodziło do przewrotu. Do władzy dochodzili dawni opozycjoniści i wtedy okazywało się, że znacząca część spośród nich to tak naprawdę dawni bezpieczniacy, mający zapewnić byłym notablom miękkie i bezpieczne urządzenie się w nowych warunkach.



To właśnie wśród pograniczników można napotkać najzagorzalszych patriotów enklaw, a także ludzi liczących, że Imperium w końcu wybaczy Arachne bunt i przyśle tu swoich przedstawicieli – a wraz z nimi nowoczesną technologię i bogactwo. Tutaj też plenią się przeróżne kulty, a także praktykowane są stare religie, pochodzące jeszcze ze Starej Ziemi.

Życie na pograniczu nie jest łatwe. Peryferyjnym osadom zagrażają ataki formacji wrogich enklaw (nawet jeśli jest pokój, na granicy zawsze trwają utarczki), hord mutantów, niespodziewane wyroje zamieszkujących Pas zwierząt. Takie miejsca są też szczególnie narażone na nadchodzące z głębi Pasa kataklizmy – radioaktywne burze, fale pyłów antygrawitacyjnych, prądy powietrzne niosące wirusy i trucizny.

6: Przykład – Fryderyk Merkur

Przyjrzyjmy się procesowi tworzenia postaci, krok po kroku realizując kolejne punkty. Ponieważ zbudujemy życiorys typowego mieszkańca pogranicza – pogranicza Enklawy i Pasa, pogranicza prawa i zbrodni, pogranicza cywilizacji i prymitywizmu – możesz wykorzystać go do stworzenia wielu różnych ciekawych typków.

Jeśli grasz w Strefę po raz pierwszy lub po raz pierwszy prowadzisz ten system – możesz sobie nieco uprościć sprawę. Niech twój bohater będzie człowiekiem, któremu trochę grzebano przy osobowości: zamazano część pamięci, wstukowano fałszywe wspomnienia, uwarunkowano go na pewne sprawy. Przyjęcie takich założeń zdecydowanie ułatwi Ci posługiwanie się mechaniką systemu.



Fryderyk Merkur urodził się prawie trzydzieści lat temu w Mieście Brighton. Jego ojciec, **Roger Merkur**, był specjalistą od robót górniczych i budowlanych. Odpowiadał za zabezpieczenie odkrywanych tuneli przed tąpnięciami i osunięciami, kierował też tą częścią robót, która związana była z prowadzeniem wierceń i wykopów. Matka, **Briana Merkur**, programowała automaty produkujące syntetyczną żywność.

I właśnie to zajęcie stało się początkiem tragedii rodziny Merkurów. Matkę Fryderyka oskarżono o sprzedaż części produkcji przestępcom szmuglującym biomasę do Pasa. Kradzież żywności jest jedną z największych zbrodni – szczególnie w Enklawie Arachne, która straciła dwie kopalnie biomasy na skutek tzw. zarazy kotletowej. Brianę poddano surowemu śledztwu, z sondowaniem umysłu, prowokacją wirtualną i stymulacją chemiczną włącznie. Jej umysł nie wytrzymał tej próby. Zapadła w sztuczną śpiączkę. Roger próbował ratować żonę. Żeby zdobyć pieniądze na kosztowne leczenie, sam zaczął zadawać się ze szmuglerami. Zaginął w niewiadomych okolicznościach, prawdopodobnie w czasie realizowania jakiejś podejrzanej transakcji. Trzy dni później, kiedy do szpitala przestały płynąć pieniądze, Brianę odłączono od aparatury. Spełniono jej śmierciozapis – nie uczyniono z jej ciała nosiciela sztucznej osobowości. Po prostu je zniszczono. Konkretnie, jak to działo się ze wszystkimi nieboszczykami, byłymi obywatelami Enklawy Arachne, nakarmiono jej ciałem jeden z automatów do produkcji żywności.

Wszystkie te wydarzenia miały miejsce, gdy Fryderyk dopiero wchodził w wiek młodzieńczy – miał wtedy 15 lat. Do tego czasu uczył się pilnie pod kierunkiem ojca. Zgodnie z prawem dziedziczenia przejął jego komputer edukacyjny. Zanosiło się na to, że zostanie już trzecim z rzędu w rodzie specem od robót ziemnych. Niestety, to co przydarzyło się rodzicom, przerwało tę drogę życiową. Fryderyk był zbyt młody, by rozpocząć samodzielne życie, jednocześnie zbyt duży, by skierowano go do którejś z placówek wychowawczych.

Siła ▸▸ (przeciętna)
Zwinność ▸▸ (przeciętna)
Wytrzymałość ▸▸ (przeciętna)
Ego ▸ (słabe)
Wykształcenie ▸▸▸ (wysokie)
Spostrzegawczość ▪ (poprawna)
Sprawność techniczna ▸ (dobra)
Znajomość VR ◂ (przeciętna)
Wstręt do sztucznej żywności ◂◂◂

Początkowo próbował w przyśpieszonym tempie wykształcić się, chcąc zająć miejsce ojca. Całymi dniami pozostawał w hipnotycznymi transie, z podłączonym do serwera programów edukacyjnych czepkiem wirtuala na głowie. Rzeczywiście, udało mu się opanować teoretyczny kurs geologii, jednak przypłacił to rozstrojem nerwowym i trwałym osłabieniem ego. Nie udało mu się zdobyć pracy. Przez jakiś czas żył za pieniądze uzyskane ze sprzedaży pozostawionych po rodzicach przedmiotów, w końcu sprzedał też komputer i przystawkę geologiczną. Zaczął zadawać się z żyjącymi w Brighton Gnojarzami. Brał udział w kilku wyprawach do Pasa Mutantów – ale raczej na jego obrzeżach. Tam też poznał nieco twardego, męskiego życia – nauczył się bić, strzelać. Zapewne coraz bardziej wiązałby się z działającymi na pograniczu prawa Gnojarzami, narażając na aresztowanie i przemazanie osobowości, albo na śmierć w Pasie, gdyby nie Hazen Queen, dawny przyjaciel rodziców Fryderyka. Znalazł mu robotę w odkrywkowej kopalni na ruinach jednego z dawnych miast. Fryderyk, wykorzystując zdobytą w dzieciństwie wiedzę, szybko awansował i obecnie steruje zespołem kilku robotów górniczych, szukających cennych przedmiotów i surowców na dawnym pogorzelisku. Umie obsługiwać maszyny górnicze i kierować lekkimi pojazdami latającymi i naziemnymi. Od półtora roku prowadzi w miarę stabilne życie, ale można przypuszczać, że nie odmówiłby intratnej propozycji udziału w jakiejś półlegalnej akcji na terenie Pasa. Dla ewentualnych mocodawców byłby cennym nabytkiem – bywał już w Pasie i wie, jak dogrzebać się do przysypanych zwałami skały i piachu cennych znalezisk.

Fryderyk Merkur to wysoki, czarnowłosy mężczyzna. Dość dobrze zbudowany, zazwyczaj chodzi ubrany w obcisłe, czarne kombinezony ozdobione znakami **Klanu Geologów**. Używa ich zresztą bezprawnie, bo nie zdał klanowych egzaminów, ale geolodzy pracujący w Brighton, przez pamięć ojca, patrzą na to przez palce. Jest patriotą swojej Enklawy, ale nienawidzi bezpieczniaków i władców – ich obwinia o śmierć matki i, pośrednio, ojca.

Geologia ▸▸ (bardzo dobre)
Strzelanie ▸ (dobre)
Walka wręcz ▸ (dobra)
Znajomość Pasa ▪ (przeciętna)
Obsługa maszyn górniczych (bardzo dobra)
Kierowanie pojazdami naziemnymi ▸ (dobra)
Kierowanie pojazdami powietrznymi ▸▸ (bardzo dobra)



I jeszcze uwaga końcowa: tak naprawdę gracz nie musi znać żadnego swojego współczynnika. Po prostu przedstawia swoją legendę, a mistrz gry transponuje ją na liczby. W czasie gry postać nie operuje żadnymi numerkami, a jedynie wykonuje działania zgodnie ze swoimi możliwościami, cechami i wyposażeniem. To na mistrzu ciąży cała buchalteria. Mamy nadzieję, że pomoże mu w tym zamieszczona tu karta postaci, w której może krótko opisać bohaterów. Oczywiście, jeśli jesteś graczem, który uwielbia numerologię, to możesz i dla siebie powielić taką kartę i zażądać od mistrza ujawnienia współczynników, a potem długo i uparcie kłócić się o każdy punkt charakterystyk. Powodzenia.

Na sąsiedniej stronie znajdują się wzory karty postaci i karty cech dla mistrza gry. Możesz je skserować dla własnych potrzeb.

Karta postaci jest przeznaczona dla graczy lub mistrzów gry i służy do przechowywania w miarę kompletnych informacji o bohaterze. Karta cech jest przeznaczona dla mistrza gry i służy do przechowywania najważniejszych informacji.

IMIĘ I NAZWISKO

WYGLĄD | **POCHODZENIE I RODZINA**

STREFA ŚMIERCI

WSZCZEPY | **PSYCHIKA**

WSKAŹNIK KONDYCJI

◁◁◁	◁	◁	◁	□	▷	▷▷▷
-10	-4	-2	-1	0	+1	+3
nieprzyt.	*trag.*	*obniż.*	*słaba*	*norm.*	*wys.*	*podw.*

	b.słaba / słaba / przeciętna / wysoka			słaba / przeciętna / poprawna / dobra / wspaniała
SIŁA	□▷▷▷ ▷▷▷		SPOSTRZEGAWCZOŚĆ	◁◁□▷▷
ZWINNOŚĆ	□▷▷▷ ▷▷▷		SPRAWNOŚĆ TECHNICZNA	◁◁□▷▷
WYTRZYMAŁOŚĆ	□▷▷▷ ▷▷▷		ZNAJOMOŚĆ VR	◁◁□▷▷
EGO	□▷▷▷ ▷▷▷			
WYKSZTAŁCENIE	□▷▷▷ ▷▷▷			

UMIEJĘTNOŚCI I WADY	słaba / przeciętna / dobra / b.dobra / niemal całk.	STAŁE MODYFIKATORY
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....

STREFA ŚMIERCI

NAZWISKO/DANE

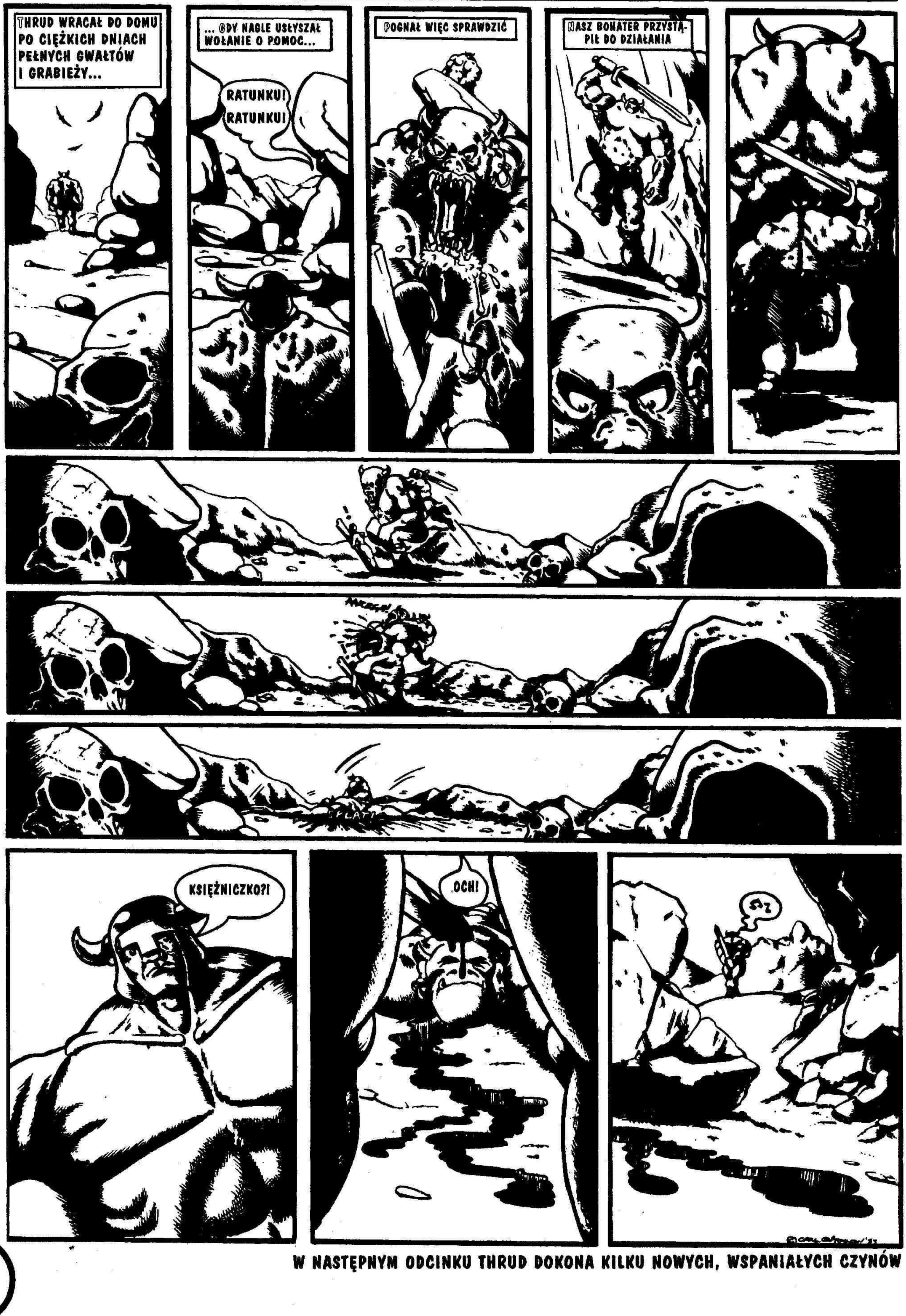
WSKAŹNIK KONDYCJI

◁◁◁	◁	◁	◁	□	▷	▷▷▷
-10	-4	-2	-1	0	+1	+3
nieprzyt.	*trag.*	*obniż.*	*słaba*	*norm.*	*wys.*	*podw.*

	b.słaba / słaba / przeciętna / wysoka			słaba / przeciętna / poprawna / dobra / wspaniała
SIŁA	□▷▷▷ ▷▷▷		SPOSTRZEGAWCZOŚĆ	◁◁□▷▷
ZWINNOŚĆ	□▷▷▷ ▷▷▷		SPRAWNOŚĆ TECHNICZNA	◁◁□▷▷
WYTRZYMAŁOŚĆ	□▷▷▷ ▷▷▷		ZNAJOMOŚĆ VR	◁◁□▷▷
EGO	□▷▷▷ ▷▷▷			
WYKSZTAŁCENIE	□▷▷▷ ▷▷▷			

UMIEJĘTNOŚCI I WADY	słaba / przeciętna / dobra / b.dobra / niemal całk.	STAŁE MODYFIKATORY
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....
....	◁◁□▷▷	....

THRUD BARBARZYŃCA



W NASTĘPNYM ODCINKU THRUD DOKONA KILKU NOWYCH, WSPANIAŁYCH CZYNÓW

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Wprowadzamy kupon sprzedaży wysyłkowej, który – mamy nadzieję – ułatwi zarówno Tobie korzystanie z tej formy wchodzenia w posiadanie naszych produktów, jak i nam realizację Twoich zamówień. Zamiast pełnej nazwy produktu musisz wpisać w odpowiedniej rubryce tylko jego kod. Kody poszczególnych produktów są podane poniżej – przed nazwami rzeczy, które reprezentują.
Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od płaconej sumy!

OFEROWANE PRZEZ NAS PRODUKTY:

Numery archiwalne Magii i Miecza

MIM1, MIM2, MIM5, MIM6, MIM7, MIM8, MIM9, MIM10, MIM11, MIM12, MIM13, MIM14, MIM15, MIM16, MIM17, MIM18
Magia i Miecz - nr (odpowiednio) 1, 2, 5-18
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

PP18 Prenumerata półroczna od numeru 19 do numeru 24
Cena: 21 zł (210 000 zł)

PK18 Prenumerata kwartalna od numeru 19 do numeru 21
Cena: 10 zł 50 gr (105 000 zł)

Dodatek „Labirynt"

LB1 **Labirynt nr 1**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)

LB2 **Labirynt nr 2**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia"

TIS1 **TiS nr 1**
Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)

TIS2 **TiS nr 2 (48 stron)**
Termin wydania: lipiec/sierpień'95 Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)

Warhammer Fantasy Roleplay

WHRPG Gra fabularna **WFRP** - podręcznik podstawowy
Cena: 49 zł 50 gr (495 000 zł)

WHBOH **Galeria bohaterów**
Cena: 15 zł (150 000 zł)

WHKWT **Księga wiedzy tajemnej**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHLCZ **Liczmistrz**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHPOT **Potępieniec**
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHWEW **Wewnętrzny wróg**
Termin wydania: lipiec '95 Cena: 18 zł 50 gr (185 000 zł)

Zbiory opowiadań

BEJEW **Jeźdźcy wilków**
Zbiór opowiadań ze świata Warhammera
Termin wydania: sierpień '95 Cena: 8 zł (80 000 zł)

Oko Yrrhedesa

OYRPG Gra fabularna **„Oko Yrrhedesa"** A. Sapkowskiego
Cena: 15 zł 90 gr (159 000 zł)

Władca Pierścieni

PIRPG Gra fabularna **„Władca Pierścieni"** (Lord of the Rings) (pudełko)
Termin wydania: sierpień 95 Cena: 28 zł (280 000 zł)

Śródziemie

ŚRRPG Gra fabularna **„Śródziemie"** (MERP)
Termin wydania: listopad '95 Cena: 35 zł (350 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna **„Zew Cthulhu"** (Call of Cthulhu)
Termin wydania: październik '95 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Kryształy Czasu

KCRPG Gra fabularna **„Kryształy Czasu"**
Termin wydania: sierpień '95 Cena: 45 zł (450 000 zł)

DoomTrooper

DTSTA Gra karciana „DoomTrooper"
Termin wydania: wrzesień '95 Cena: 13 zł 50 gr (135 000 zł)

Gry wojenne

PIOTR **Piotrków 1939**
(pudełko)
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

BATTLE **Battle 1943-45:** Zasady zebrane wraz z mapami.
Cena: 10 zł (100 000 zł)

HAN **Hannibal**
Cena: 13 zł 50 gr (135 000 zł)

UWAGA: Wszystkie ceny są aktualne tylko do 31.07.1995 r.

DOOMTROOPER



Żołnierz Zagłady jest grą, jakiej do tej pory nie było jeszcze na naszym rynku. Akcja *DoomTroopera* ma miejsce w odległej, mrocznej przyszłości. Ludzie porzucili zniszczoną wojnami Ziemię, skolonizowali Księżyc i planety naszego Układu. Obudzili jednak z dawna uśpione zło. Na nieprzygotowaną ludzkość napadł Legion Ciemności, pola bitewne zasłały trupy obrońców.

Gracze przy pomocy kart toczą ze sobą potyczki, wcielając się w przedstawicieli gigantycznych korporacji, bądź Legionu Ciemności. Kompletując własną talię, starają się stworzyć jak najpotężniejszą armię.

Talia podstawowa zawiera 60 kart, a zestawy rozszerzające po 15 kolejnych. W każdej talii znajdują się karty spotykane bardzo często (większość), rzadkie (zazwyczaj kilka) i bardzo rzadkie (jedna bądź dwie). Istnieje ponad trzysta wzorów kart. Oczywiście, im karta jest trudniejsza do zdobycia, tym większa jej wartość w grze. Gracze, kupując zestawy rozszerzające, mają możliwość zbudowania własnej, niezwyciężonej talii. Mogą też kompletować talie, wymieniając między sobą karty. W promocji gry silny nacisk został położony właśnie na aspekt kolekcjonerski, m.in. ukaże się specjalny plakat, na którym można będzie zaznaczać już zdobyte karty.

W ciągu pół roku wydawnictwo MAG opublikuje dwa dodatki do gry *DoomTrooper* (noszące tytuły: *Inquisitor, War Zone*) zawierające łącznie około trzystu nowych wzorów kart. Oba te dodatki, w przeciwieństwie do gry podstawowej, będą miały ściśle limitowany nakład i nie będą wznawiane po jego wyczerpaniu.

Świat *DoomTroopera* to uniwersum ciekawej gry fabularnej *Mutant Chronicles*, która w przyszłym roku ukaże się na rynku polskim. Towarzyszyć jej będzie gra bitewna *War Zone* rozgrywana przy pomocy figurek, seria komiksów i książek oraz prawdopodobnie obraz fabularny realizowany przez twórców filmowego Conana.

■



STRATEGIA I TAKTYKA

W drugim numerze:

ARRAS 1940



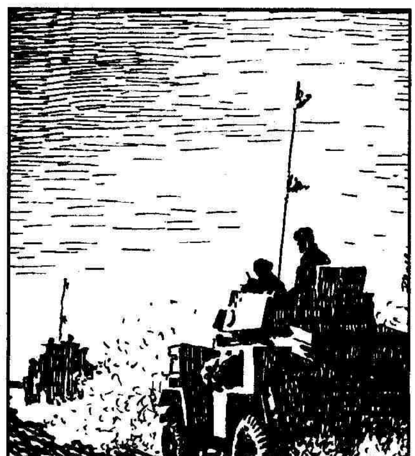
Kampania francuska 1940 roku jest wyjątkowo słabo znana wśród polskich czytelników a jedyną informacją jaką wszyscy znają jest to, że Francja broniła się mimo swej ogromnej siły militarnej o kilka dni dłużej niż Polska. W artykule o Arras – miejscu w którym stoczyły walkę siły pancerne Brytyjskiego Korpusu Ekspedycyjnego z niemieckimi dywizjami pancernymi, prącymi na zachód, do kanału La Manche – omówimy genezę starcia, jego przebieg i finał. Załączone mapy dadzą ogólny przegląd sytuacji. Postaramy się też pokusić o całościowe podsumowanie kampanii francuskiej, przedstawiając głównodowodzących i strukturę organizacyjną podległych im wojsk. Arras nie jest jedyną bitwą zasługującą na uwagę w czasie ataku Niemiec na Francję, dlatego już teraz zapowiadamy ciąg dalszy.



SCENARIUSZ DO „PIOTRKOWA 1939"

W artykule pt: „Wojna Jesienna" z numeru, który macie aktualnie w ręku wynikało jednoznacznie, że losy kampanii rozstrzygnięte zostały na zachodnim Mazowszu w okolicach Kutna. W numerze 2 „Taktyki i Strategii" postaramy się dość szczegółowo opisać tę kampanię, zaś na wkładce zamieścimy żetony wojsk z dywizji, które nie zostały wydrukowane w „PIOTRKOWIE 1939" wraz z tabelami punktów siły i ruchu.

SCENARIUSZ DO BATTLE 1943 - 1945 „MAŁA DUNKIERKA"



Podczas odbywającego się w Warszawie Armagedonu rozegrano kilka wielogodzinnych scenariuszy z systemu Battle 1943-1945. Osobiście muszę przyznać, że najbardziej utkwił mi w pamięci przebieg rozgrywki prowadzonej przez Grzegorza Domańskiego z Warszawy, w której to znacznie silniejszy obrońca musiał wycofać się z zajętego przez siebie pasa wybrzeża ponosząc przy tym jak najmniejsze straty. Zadanie niby proste, lecz jak tu wycofać się, gdy przeciwnik dostaje baty na każdym odcinku frontu. Mój przeciwnik zamiast wycofać się na okręty transportowe i odpłynąć w siną dal, rozpoczął regularne walki dając się tym samym wciągnąć w głąb lądu. W ten sposób poniósł on dotkliwą klęskę, a mnie mimo dużych strat udało się rozgrywkę wygrać.

ŻETONY – AWERSY DO GRY „PIOTRKÓW 1939"

RELACJA ZE ZJAZDU MIŁOŚNIKÓW GIER WOJENNYCH „ARMAGEDON 1995"

BITWY W AFRYCE PÓŁNOCNEJ

Krótki zarys bitew jakie miały miejsce w Afryce Północnej w latach 1940-1943 wraz ze strukturami organizacyjnymi i mapami. Wśród opisanych gier znajdą się: El-Alamein, Mersa Matruch, pięć bojów stoczonych w pobliżu Tobruku, Kaserine, Tunezja i inne. Tekst wzbogacony będzie w rysunki mundurów i różnego rodzaju ciekawostki z pola bitwy.

OKO STRATEGA

„Hannibal", „Szczury Pustyni"

KOMPUTEROWE GRY WOJENNE

NUMER PIERWSZY JUŻ W SPRZEDAŻY

VERTURIA

Witajcie drodzy stratedzy!

Dziwicie się zapewne, że wszystko, co dla Was przygotowałem, to zaledwie ta ostatnia strona czasopisma. Tak już jest. Rolplejowcy nie poświęcają zbytniej uwagi sztuce strategii, nawet w wydaniu fantasy. Zapewniam Was jednak, że mimo tych przeciwności nie złożyłem broni. Efektem tego jest fakt, że „Verturia" już wkrótce ukaże się jako oddzielna gra – i to zarówno w wersji żetonowej, jak i figurkowej!

Trudno mi jest w tak wielkim skrócie powiedzieć coś więcej na temat zasad rządzących „Verturią". W majowym numerze **MiM** zamieściłem krótki opis sposobu rozstrzygania pojedynków wodzów, z wyłączeniem magii. Ci z Was, którzy spragnieni są prawdziwej strategii (taktyczna wersja gry), będą musieli poczekać na wydanie całości. Gra powinna ukazać się w księgarniach na przełomie października i listopada.

Dziś, jedynie dla zaspokojenia Waszej ciekawości, przytoczę tylko kilka informacji, dotyczących rozgrywki.

Gra „Verturia" jest systemem bitewnym, rozgrywanym na ogromnej planszy (wersja żetonowa) lub na przygotowanych przez Was makietach (wersja figurkowa). Formacje występujące w grze obejmować będą wszystkie znane Wam z historii, i nie tylko, jednostki; ciężkozbrojną rycerską jazdę i piechotę, pikinierów, pawężników, barbarzyńców, chłopską hołotę, a nawet martwiaki. Poszczególne jednostki mogą tworzyć różnorodne szyki bojowe (czworoboki, kolumny, kliny itp.), częstokroć przesądzające o wyniku starcia. Jako że „Verturia" jest grą fantastyczną, której akcja toczy się w realiach świata fantasy, znajdziecie w niej również przedstawicieli przeróżnych, dziwnych ras, magiczne przedmioty, no i oczywiście potężną magię, która nie raz zapewne wpłynie na losy bitew.

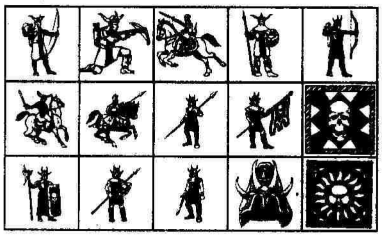
Teraz kilka szczegółów technicznych. Mapa pola bitwy jest wykonana w skali 1:1.000.000, a każdy heks, czyli jedno pole, to około 75-100 m rzeczywistego terenu. Żetony wojsk przedstawiają różne liczebnie oddziały, zależnie od organizacji jednostek każdego państwa. Jeden etap to zaledwie 10 minut realnego czasu.

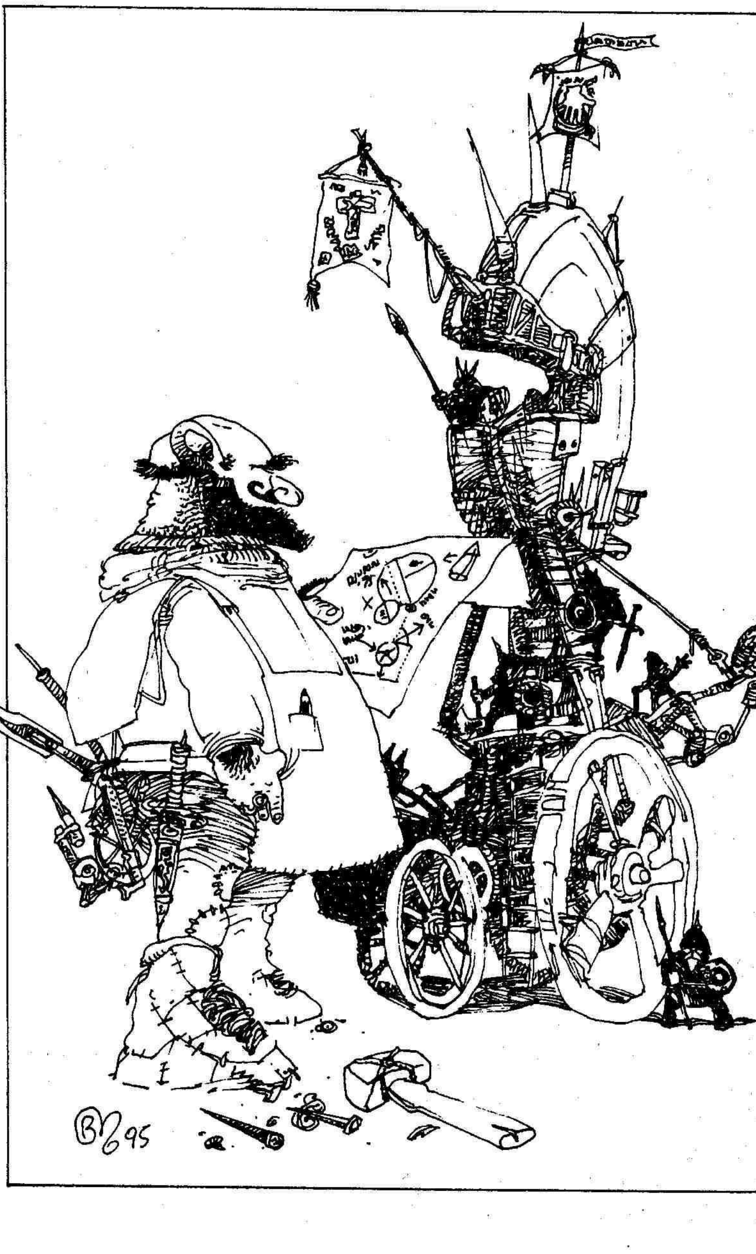
Cała gra jest tak pomyślana, by stanowiła system, pozwalający na tworzenie własnych armii, złożonych z ludzi, orków, goblinów itp. Dzięki temu będzie można grać w kilka osób jednocześnie, zawierając i zrywając sojusze, podpisując pakty, wystawiając ultimata itp., co znacznie ubarwi grę i przedłuży ją w czasie. Zasady gry są bardzo rozbudowane, przewidują wiele sytuacji i ewentualności, a przede wszystkim dają graczom olbrzymie możliwości.

Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej na temat systemu „Verturia", który stanowi przecież na rynku polskim prawdziwe novum w zakresie gier strategicznych, wszystkie informacje uzyskacie za pośrednictwem redakcji *Magii i Miecza*. Nakład gry będzie ograniczony i w pierwszej kolejności otrzymają ją Ci, którzy skorzystają z najpewniejszej i najtańszej formy kupna, jaką dają przedpłaty.

Dla zachęty i zaspokojenia Waszej ciekawości prezentujemy kilka pierwszych projektów żetonów wojsk, występujących w grze. Cała reszta już w październiku!

Robert Sypek
ul. Szwankowskiego 5/67
01-314 Warszawa





Bartosz Minkiewicz


DOOM
TROOPER
OTO
NADCHODZI
ŻOŁNIERZ ZAGŁADY